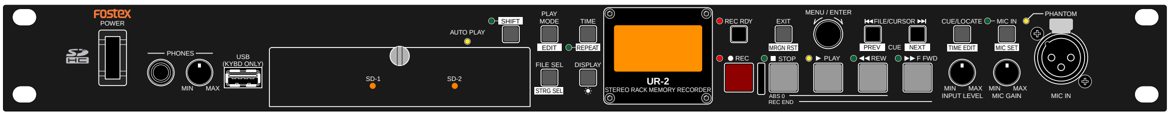
8289648000
(480800)

Model UR-2

ステレオラック・メモリー・レコーダ



取扱説明書

安全上のご注意

ここでは、本機をご使用になる上での安全に関する項目を記載してあります。
あなたや他の人々へ与える危害や、財産などへの損害を未然に防止するため、ここに記載されている事項をお守りいただくものです。本機をご使用の前には必ずお読みください。

⚠警告

この表示の欄に記載されている事項を無視して、誤った取り扱いをすると、人が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

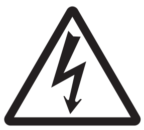
⚠注意

この表示の欄に記載されている事項を無視して、誤った取り扱いをすると、人が障害を負ったり、物的損害の発生が想定される内容を示しています。

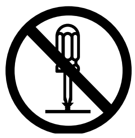
絵表示について

本書、および製品の表示には、あなたや他の人々へ与える危害や財産の損害を未然に防ぎ、本機を安全にご使用いただくために、警告または注意を促す絵表示を使用しています。これらの絵表示の意味をよく理解してから本書をお読みください。

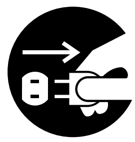
絵表示の例



△記号は、注意しなければならない内容（警告も含みます）を示しています。具体的な注意事項は△の中や近くに絵や文章で示しています（上図の例は「感電注意」を示しています。



⃠記号は、禁止内容（してはいけないこと）を示しています。具体的な禁止事項は⃠の中や近くに絵や文章で示しています（上図の例は「分解禁止」を示しています。



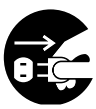
●記号は、強制内容（必ずすること）を示しています。具体的な強制事項は●の中や近くに絵や文章で示しています（上図の例は「電源プラグをコンセントから抜く」を示しています。

⚠ 警 告

異常が発生した場合



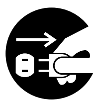
●万一、煙りが出ている、変なにおいや音がするなどの異常状態のまま使用すると、火災・感電の原因になります。すぐに機器本体の電源を切り、必ず AC アダプタの電源プラグをコンセントから抜いてください。異常がなくなったことを確認して販売店または当社営業窓口へ修理の依頼をしてください。お客様ご自身での修理は大変危険ですので、絶対にお止めください。



●万一、機器内部に水や異物が入った場合には、すぐに機器本体の電源を切り、必ずACアダプタの電源プラグをコンセントから抜いて販売店または当社営業窓口へ修理の依頼をしてください。そのまま使用すると、火災・感電の原因になります。



●ACアダプタの電源コードの断線、芯線の露出など、コードが傷んだ場合には、販売店または当社営業窓口へ修理を依頼してください。そのまま使用すると火災・感電の原因になります。

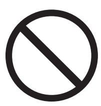


●万一、機器を落としたり、カバーを破損した場合には、すぐに機器本体の電源を切り、必ずACアダプタの電源プラグをコンセントから抜いて販売店または当社営業窓口へ修理を依頼してください。そのまま使用すると火災･感電の原因になります。

設置する場合



●機器本体に直接水のかかる場所には置かないでください。火災・感電の原因になります。特に屋外での使用（雨天、降雪時、海岸、水辺）にはご注意ください。



●製品本体の上に花瓶、コップや水などの入った容器、または小さな金属物類を置かないでください。何らかの理由で水がこぼれたり、中に金属物が入ったりした場合、火災･感電の原因になります。

使用する場合

●本機の分解・修理・改造は絶対にしないでください。また、本体カバーは絶対に外したりしないでください。火災・感電の原因になります。

●雷が鳴り出したら、AC アダプタの電源プラグには絶対手を触れないでください。感電の原因になります。

●AC アダプタの電源コードの上に重いものを載せたり、コードが本機の下敷きにならないようにしてください。コードが傷付いて火災・感電の原因になります。

●動作中は絶対に AC アダプタや外部バッテリーの電源プラグを抜かないでください。故障の原因になります。

●AC アダプタの電源コードを傷つけたり、加工したり、ねじったり、引っ張ったり、あるいは加熱したりしないでください。コードが破損して、火災・感電の原因になります。

●機器本体または取扱説明書に表記されている電源電圧以外の電圧では使用しないでください。
なお、AC アダプタの電源プラグは電源コンセントに確実に差し込んでご使用ください。火災・感電の原因になります。

⚠ 注 意

設置する場合

●油煙や湯気の当たるような場所、あるいは湿気やホコリの多いところに置かないでください。
火災・感電の原因となることがあります。

●ACアダプタの電源コードを熱器具に近付けないでください。コードの被覆が溶けて、火災・感電の原因となることがあります。

●本機をぐらついた台の上や傾いたところなど、不安定な場所に置かないでください。落ちたり倒れたりしてけがの原因となることがあります。

●窓を閉め切った車の中や、直射日光が長時間当たる場所など、異常に温度が高くなる場所に放置しないでください。火災の原因となることがあります。

●この製品は精密な部品でできています。製品を運ぶときなどは、慎重に行ってください。

●本機を移動する場合には、電源スイッチを切り、必ずACアダプタの電源プラグをコンセントから抜いて、接続されている外部機器の接続ケーブルを外してから行ってください。コードが傷付き、火災・感電の原因となることがあります。

使用する場合

●本機に他のオーディオ機器を接続する場合には、必ず本機および接続する機器の電源を切り、接続する機器の説明書をよく読んで、説明に従って正しく接続してください。また、接続に使用するケーブルなどは指定されたケーブルを使用してください。

●本機の電源を入れる前には音量（ボリュームなど）を最小にしてください。突然大きな音が出て聴力障害の原因となることがあります。

●本機を長期間（一ヶ月以上）使用しない場合には、安全のため必ず AC アダプタの電源プラグをコンセントから抜いてください。接続したままにしておくと、火災・感電の原因となることがあります。

●濡れた手でACアダプタの電源プラグの抜き差しはしないでください。感電の原因となることがあります。

●電源が入った状態で、本機を布やふとんなどで被ったりしないでください。熱がこもり、火災の原因となることがあります。

●大きなモニター音を長時間ヘッドフォンでモニターするのはお止め下さい。聴力障害の原因となることがあります。

製品をお手入れする場合

●本機をお手入れする場合には、安全のためACアダプタの電源プラグをコンセントから抜いてください。電源プラグを差し込んだまま行うと、感電の原因とることがあります。

●5 年に一度位は、機器内部の清掃が必要です。
販売店または当社営業窓口へご相談ください。長期間掃除しないと内部にホコリがたまり、そのまま使用すると火災・感電の原因となることがあります。
特に湿気の多くなる梅雨時期の前に行うと、より効果的です。

その他のご注意

●本機の近くで携帯電話を使用すると、機器にノイズが入ることが あります。携帯電話のご使用は、本機から離れた場所で行ってください。

●この製品をラジオやテレビの近くで使用すると、ノイズや雑音が生じることがあります。このような場合には、本機をラジオやテレビから離してご使用ください。

目　次

記　録

外部マイクを使う

再　　生

ロケート／スキップ

外部機器でコントロール

UR-2 と PC 間でファイル転送

USB キーボードを使う

UR-2 のバージョンアップ

MENU モード

製品の主な仕様

はじめに

このたびは Model UR-2をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい取り扱いのもと末永くご愛用ください。なお、取扱説明書は、いつでも見られる場所に保管してご使用ください。

ご使用になる前の注意

- 本機の電源は、当社指定の専用 AC アダプタまたは外部バッテリーから供給が可能です。
  外部バッテリーから供給する場合は、必ず定格の安定した電源電圧を供給してください。

- 記録／再生中など SD カードや USB メモリーのアクセス中は、電源を切ったり抜き取らないでください。記録したデータを失ったり、 SD カードや USB メモリーが破損する恐れがあります。
  SD カードや USB メモリーを抜くときは、必ずアクセスが停止して、スロット部のインジケータが消灯していることを確認してください。

- 本機の内部に水などの液体や可燃物、あるいはピンなどの金属類を入れないでください。万一水などが入った場合には、すぐに電源を切り AC アダプタ（または外部バッテリー）のプラグを抜いて、弊社サービス部門へご相談ください。

- 本機を落としたり、強い衝撃を与えないでください。内部回路やディスプレイ／パネルなどが破損することがあります。取り扱いには十分ご注意ください。

- 外装カバーを取り外したり、本機の内部に手を触れないでください。感電や故障の原因となります。

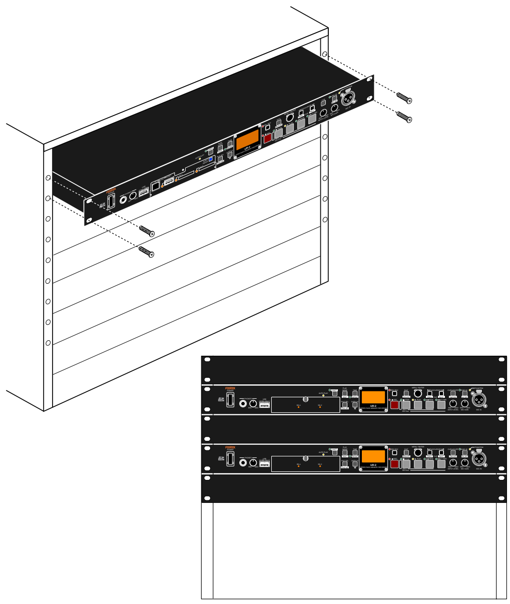
<リチウム電池について>
本機には、内蔵時計を駆動するためのリチウム電池が内蔵されています。電池は5年を目安に交換するようにしてください。なお、電池の交換は弊社サービス部門が行いますので、サービス部門へ依頼してください。電池の交換が正常に行われないと、爆発などの危険を生じることがあります。

設置上のご注意

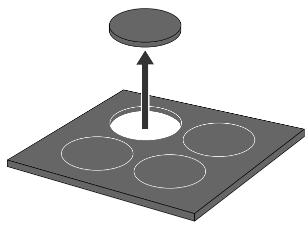
- 本機を下記条件の下では、使用しないでください。

  * 極端に暑いところや寒いところなど、気温の変化が激しい場所。
  * 湿気の多い場所。
  * 激しく振動する場所。
  * ホコリの多い場所。
  * 強い磁気を発生する場所、あるいは磁気を発生させる機器の傍。
  * 長時間直射日光が当たる場所。
  * 直接雨などの水がかかる場所。

- 本機をラックマウントする場合は、専用のネジで固定してご使用ください（注意：本機には固定ネジが付属されておりません）。
  なお、本機からの放熱を妨げないよう、本機の上下に 1U の間隔を作って取り付けることをお勧めします。



付属のゴムシートは、必要に応じて本体底面に貼ってご使用ください。



メモリー・カードについて

- 本機はSDカード（SDHC対応）およびUSBメモリーを使って、記録／再生を行います。
ファイル・フォーマットはFAT16/32に対応しており、記録容量は上限が最大32GBで、下限が128MBに制限されています（ただし、USBメモリーには上限に制限がありません）。
なお、ファイル・フォーマットがFAT16/32のSD（SDHC対応）カード、またはUSBメモリー＊であれば本機でご使用いただけます。

＜注意＞：ご使用いただくUSBメモリーのコントローラーとの相性によっては、本機で認識できなかったり、記録時の動作が不安定になる場合があります。あらかじめご承知置きください。

＜注意＞：本書では記録／再生に使用するSDカードおよびUSBメモリーを、総称して「ストレージ」と記載しています。

ストレージのフォーマットについて

- 通常、本機で使用するSD（SDHC）カードやUSBメモリーは、フォーマットする必要がありません。
SD（SDHC）カードやUSBメモリーをお買い上げ後、そのまま本機で使用することが可能です。

ただし、誤ってPCの標準フォーマット・ソフトウェアーでSD（SDHC）カードをフォーマットすると、そのカードは本機で使用できなくなります（USBメモリーは標準フォーマット・ソフトウェアーでフォーマットしても使用できます）。

このように、PCでフォーマットしてしまったSD（SDHC）カードを本機で使用可能にするには、下記ホームページからフォーマット専用のソフトウェア（無料）をダウンロードして、SD規格およびSDHC規格に準拠したフォーマットを実行してください。
詳細は、下記ホームページの記載内容をお読みください。

http://www.sdcard.org/about/downloads/

バージョンアップについて

- 本機のソフトウェアーは、仕様変更に伴いバージョンアップされます。最新のソフトウェアー情報は、弊社ホームページ（http: //www.fostex.jp）で確認するか、弊社サービス部門へお問い合わせください。
なお、バージョンアップ用のソフトウェアーは弊社ホームページからダウンロードして、お客さまご自身でバージョンアップすることが可能です。詳細については本書69ページを参照してください。

結露について

- 極端に寒いところから急に暖かい部屋などへ本機を移動すると、結露が生じてドライブ部をはじめ、ディスプレイ／パネルなどに水滴が付くことがあります。このような場合には、本機が移動した場所の温度になじむまで、電源を切ったまましばらく放置することをお勧めします。

製品のお手入れ

- 本機が汚れた場合には、柔らかい布で乾拭きしてください。なお、汚れが激しい場合には、柔らかい布に水を浸し、よく絞ってから軽く拭き取ってください。シンナーやベンジンなどの有機溶剤は、使用しないでください。パネルの表面塗装が変色したり、シルク印刷の文字などが消える恐れがあります。

アフターサービスについて

- 保証書は本書の巻末に印刷されています。
必要事項をご記入の上、大切に保管してください。

- 保証期間中は、保証書の記載内容に基づき当社サービス部門において修理致します。その他詳細については、巻末記載の＜無料修理規定＞をお読みください。

- 保証期間経過後、または保証書を提示されない場合の修理についてご不明な点は、お買い上げの取扱販売店、または弊社営業窓口／サービス部門へご相談ください。

- 保証期間経過後でも、修理によって製品の機能が維持できる場合には、お客様のご要望により有料修理致します。弊社サービス部門へご相談ください。

- この製品の補修用性能部品（製品の機能を維持するために必要な部品）の最低保有期間は、製造打ち切り後6年です。

- 弊社営業窓口およびサービス部門の連絡先は下記のようになっております。

国内営業グループ：
☎ 042-546-6355、FAX. 042-546-6067

サービス部門：
☎ 042-546-3151、FAX. 042-546-3198

製品の概要

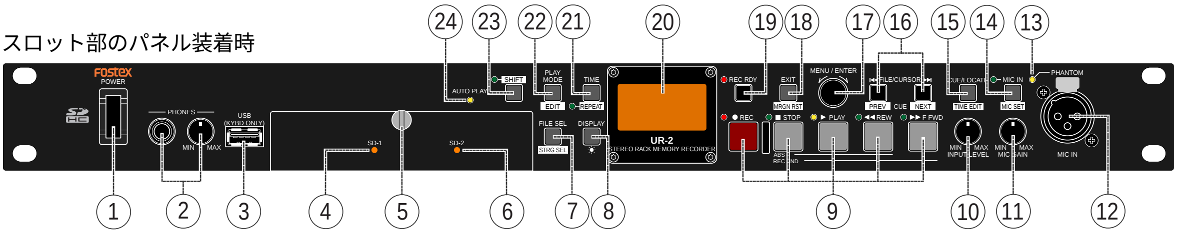
主な機能

- SD カード（SDHC 対応）および USB メモリーを使い、WAV (BWF) ファイルによる Stereo/ Mono チャンネルの記録／再生が可能です。
- 記録時の FS/BIT は、44.1 / 48kHz16bit、44.1 / 48 / 88.4 / 96kHz 24bit から選択可能です。
- USB 2.0ポートを搭載し、PC とUR-2間で高速のファイル転送が可能です。
- ストレージのマウント用に 2 つの SD カード用スロットと、USBメモリー専用の [USB HOST] 端子を装備し、任意のストレージに記録することはもとより、ストレージをまたいだファイルの連続再生が可能です（**注意： [USB-PC] ポートにパソコンが接続されている状態では、USB メモリーは使用できません**）。
- FAT ファイル・フォーマットを採用し、本機で記録した SD カードおよび USB メモリーを PC に直接マウントすることが可能です。
- チェーン・プレイ、メモリー・プレイなど多彩な再生機能を搭載し、様々な使用環境に対応が可能です。
- 設備音響で発揮する「タイマー・プレイ機能」／「パワーオン・プレイ機能」を搭載し、チャイムや定時アナウンスなどが可能です。
- 各プレイ・モードのリストは CSV 形式を採用し、PCのテキスト・エディターや表計算ソフトで簡単に編集が可能です。
- チェーンプレイ・リストの作成時、デジタル・スクラブ機能を使いディスプレイで波形を確認しながらスタート／エンド・ポイントの微調整が可能です。
- フロント・パネルに P48V 対応のマイク入力端子（XLR/ バランス）を装備し、マイク単独での記録はもちろん、ファイルの再生時にはマイクによるアナウンスをミックスして出力することが可能です。
- バランス（XLR）／アンバランス（RCA）のアナログ入出力に加え、デジタル入出力（XLR）を装備しています。
- 画面表示には、ドットマトリクスタイプの有機 ELディスプレイを採用し、高視野角・高コントラストにより視認性を高めました。
- フット・スイッチ、パラレル・リモート（D-sub 25 ピン）および RS232C（D-sub 9 ピン）による、外部からのコントロールにも対応しています。
- USB キーボードを接続する専用ポートを搭載し、ファイル名の編集はもちろん、記録／再生などトランスポートのコントロールが可能です。
- 電源部をDC化することにより、専用ACアダプタ以外に外部バッテリーからの電源供給が可能です。これにより、屋外イベントやロケーション収録などにも対応します。
- オプションのMIDIボード（近日発売予定）を搭載することで、MMC/MTCにも対応することが可能です。

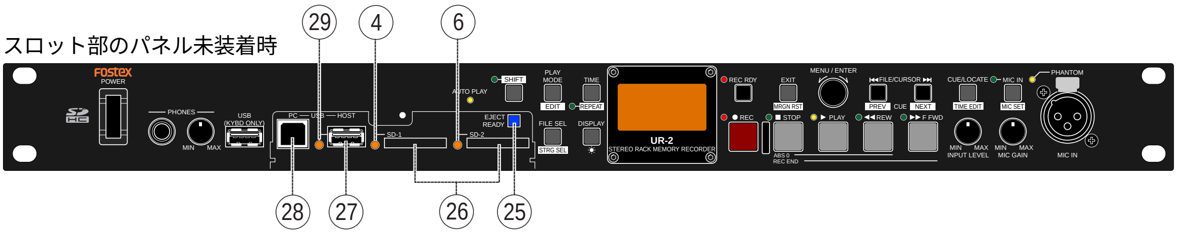
各部の名称と働き

フロント・パネル

スロット部のパネル装着時



スロット部のパネル未装着時



＜Non-shift モードと Shift モード＞
本文中に記載されている “ Non-shift モード ” と “ Shift モード ” は、本機がそれぞれ下記の状態にあることを表しています。

Non-shift モード：操作パネルにある SHIFT インジケータが消灯している状態を Non-shift モードと呼んでいます。電源投入後は常に Non-shift モードで立ち上がります。

Shift モード： [SHIFT] キーを押して SHIFT インジケータを点灯させた状態を Shift モードと呼んでいます。この状態で Shift 機能を兼備したキーを押すと、本機が Shift モードで機能します。Shift 機能を兼備したキーは、白枠で表示しています。

① **[POWER] スイッチ**
本機の電源をオン／オフします。

② **[PHONES] 端子／[PHONES] つまみ**
[PHONES] 端子にヘッドホンを接続し、ヘッドホンの音量は [PHONES] つまみで調整します。

③ **[USB (KYBD ONLY)] 端子**
USB キーボードを接続します。
キーボードを使用する場合は、MENU モードの SYSTEM SETUP にある “ Keyboard type ” メニューでキーボードのタイプを設定します（☞ 78 ページ)。

④ **[SD-1] インジケータ**
SD-1 のスロットにセットされている SD カードの動作状態を表示します。インジケータは保護パネル装着時でも視認できます。

橙色：リード・アクセス中
赤色：ライト・アクセス中
緑色：通電されていて停止中
消灯：未挿入または Sleep（未通電）状態

⑤ **保護パネル固定ネジ**
ストレージをセットする際、固定ネジを緩めて保護パネルを開きます（☞ 26 ページ)。

⑥ **[SD-2] インジケータ**
SD-2 のスロットにセットされている SD カードの状態を表示します (動作状態は、上記 [SD-1] インジケータと同じ)。[SD-1] インジケータと同様、保護パネル装着時でも視認できます。

⑦ **[FILE SEL] キー / [STRG SEL] キー**
Non-shift モードまたは Shift モードで押すと、以下の機能を果たします。

Non-shift モード：
ファイルのセレクト・モードに入ります（☞ 42 ページ)。

Shift モード：
ストレージ（SD カード／USB メモリー）のセレクト・モードに入ります（☞ 28 ページ)。

⑧ **[DISPLAY] キー / [☀] キー**

Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。

Non-shift モード：
ディスプレイの表示モードを切り替えます（☞ 25 ページ）。

Shift モード：
ディスプレイの輝度を調整するモードに入ります（☞ 24 ページ）。

⑨ **トランスポート・コントロール・キー**

[▶ PLAY] キー
ファイルの再生を開始します。
[STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、デジタル・スクラブが可能になります（☞ 55 ページ）。

[● REC] キー
REC RDY が ON の状態で押すと、記録を開始します（☞ 35 ページ）。

[■ STOP] キー
再生や記録を停止します。
停止状態でこのキーを押しながら [REW] または [F FWD] キーを押すと、ファイルの先頭（または最終記録位置）へ移動します。

[◀◀ REW] キー
最大 30 倍速でのファースト・リワインドを実行します。また、再生中に押すとリワインド方向へのキューイング再生を行います（☞ 54 ページ）。
[STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、ファイルの先頭へ移動します（☞ 60 ページ）。

[▶▶ F FWD] キー
最大 30 倍速でのファースト・フォワードを実行します。また、再生中に押すとフォワード方向へのキューイング再生を行います（☞ 54 ページ）。
停止状態で [STOP] キーを押しながらこのキーを押すと、ファイルの最終記録位置へ移動します（☞ 60 ページ）。

⑩ **[INPUT LEVEL] つまみ**

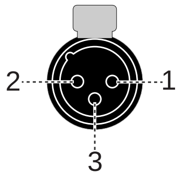
[ANALOG INPUT] 端子に入力する、アナログ信号の入力レベルを調整します（☞ 33 ページ）。
インプットモニターの状態で調整可能です。

⑪ **[MIC GAIN] つまみ**

フロント・パネル部の [MIC IN] 端子に接続する外部マイクの入力ゲインを調整します（☞34、38 ページ）。

⑫ **[MIC IN] 端子**

外部マイクを接続します。
[MIC IN] キーを ON（[MIC IN] インジケータ点灯）にすると、外部マイクを使って記録／再生できます。[MIC IN] 端子にはファンタム電源の供給も可能です（☞ 40 ページ）。



1	GND
2	HOT
3	COLD

⑬ **[PHANTOM] インジケータ**

MENU モードの MIC IN SETUP メニューにある “ Phantom ” メニューを On に設定すると、インジケータが点灯して [MIC IN] 端子にファンタム電源が供給されます。（☞ 40 ページ）。

⑭ **[MIC IN] キー / [MIC IN] インジケータ**
[MIC SET] キー

Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。

Non-shift モード：
マイク入力の ON/OFF を切り替えます。
ON にするとインジケータが点灯し、OFF にすると消灯します（☞ 34 ページ）。
記録時ON にするとマイク入力が優先され、マイク音声が記録できます（☞ 34、38 ページ）。
また、ファイルの再生時では再生音にマイクの音声をミックスして出力できます（☞38、42 ページ）。

Shift モード：
MENU モードの MIC IN SETUP へ入り、外部マイク使用時に必要な設定が行えます（☞ 39 ページ）。

⑮ **[CUE/LOCATE] / [TIME EDIT] キー**

Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。

Non-shift モード：
記録時、キーを押した時刻に CUE を記録します（☞ 35 ページ）。

停止中または再生中に押すと、記録されている CUE のリスト画面が表示され、任意の CUE へロケートしたり、CUEのラベルやタイム・データのエディットが可能になります（☞ 35 ページ）。

Shift モード：
キーを押した時点のタイム・エディット・モードへ入り、任意の時間を入力した後再度このキーを押すと、エディットした時間へロケートします（☞ 60 ページ）。

⑯ **[I◀◀ FILE/CURSOR ▶▶I] キー**

[PREV CUE NEXT] キー

Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。

Non-shift モード：

現在立ち上がっているファイルの、前後に記録されているファイルをサーチします（☞ 59 ページ）。また、MENU モードにおいてはファイル・ネームなどの入力時、カーソルの移動ができます。

Shift モード：

現在位置から前後に記録されている CUE をサーチします（☞ 59 ページ）。

⑰ **[MENU] ダイヤル／[ENTER] キー**

[MENU] ダイヤル機能と、[ENTER] キー機能を果たします。

[ENTER] キー機能：

停止状態でキーを押すと MENU モードに入ります（☞ 70 ページ）。

[MENU] ダイヤル機能：

MENUモードにおいて、メニュー・アイテムの選択やネームの入力などに使用します。

⑱ **[EXIT] キー / [MRGN RST] キー**

Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。

Non-shift モード：

MENUモードから抜け出したり、設定動作をキャンセルします。

Shift モード：

インプットモニターまたは記録時、ディスプレイに表示されているピーク・レベルまでのマージン表示をリセットします。

⑲ **[REC RDY] キー / [REC RDY] インジケータ**

インプットモニターのON/OFFを切り替えます。ONにするとインジケータが点滅してインプットモニターになり、記録を開始すると点灯に変わります（☞ 33 ページ）。

⑳ **有機 EL ディスプレイ**

録音／再生時のレベル表示、時間情報、ファイル・ネームなどを表示します（☞ 17 ページ）。

㉑ **[TIME] キー / [REPEAT] キー**

[REPEAT] インジケータ

Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。

Non-shift モード：

ディスプレイ表示を、タイム表示とリメイン表示を交互に切り替えます（☞ 34 ページ）。

Shift モード：

リピート・モードのON/OFFを切り替えます（☞ 54 ページ）。ON にするとインジケータが点灯します。

㉒ **[PLAY MODE] キー / [EDIT] キー**

Non-shiftモードまたはShiftモードで押すと、以下の機能を果たします。

Non-shift モード：

プレイ・モードを切り替えます（☞ 41 ページ）。

Shift モード：

現在設定されている「プレイ・モード」によって、MENU モードの PLAY SETUP（または CHAIN PLAY SET）へ入ります。

㉓ **[SHIFT] キー / [SHIFT] インジケータ**

キーを押すごとに Shift モードと Non-Shift モードを交互に切り替えます。Shift モードのときはインジ ケータが点灯し、Non-Shiftモードでは消灯します。

㉔ **[AUTO PLAY] インジケータ**

MENU モードの PLAY SETUP にある “ Auto play ” メニューを “ On ” に設定すると点灯します（☞ 57 ページ）。

㉕ **[EJECT READY] キー**

電源が入っている状態で、スロット（または [USB HOST] ポート）にセットされているストレージ（SD カードまたはUSB メモリー）を取り出すときに押します（☞ 27 ページ）。

㉖ **SD カード挿入スロット [SD-1、SD-2]**

SD カードを挿入します（☞ 26 ページ）。
SD カードの動作状態は、各インジケータで表示します。

㉗ **[USB (HOST)] 端子**

USB メモリーを接続します（☞ 26 ページ）。

㉘ **[USB (PC)] 端子**

本機とパソコンを接続します（☞ 67 ページ）。

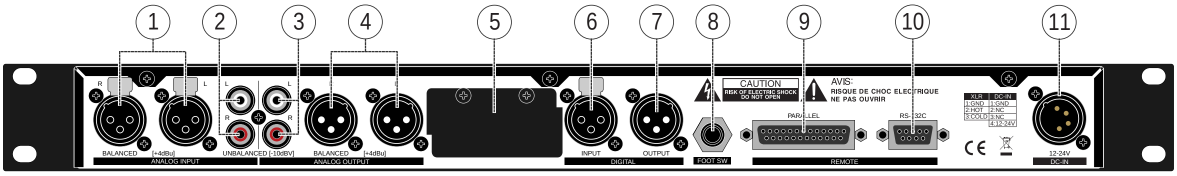
> **＜注意＞：** [USB (HOST)] ポートと [USB (PC)] ポートは、同時に使用できません。

㉙ **[USB] インジケータ**

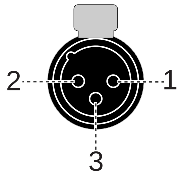
[USB (HOST)] ポートにセットしている、USBメモリーの動作状態を表示します。

橙色：リード・アクセス中
赤色：ライト・アクセス中
緑色：通電されていて停止中
消灯：未挿入または Sleep（未通電）状態

リア・パネル



① **[ANALOG INPUT L/R (BALANCED)] 端子**
基準入力レベル +4dBu の、アナログ入力端子です。コネクタ：XLR-3-31 タイプ

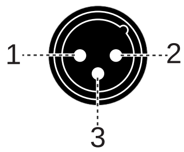


1	GND
2	HOT
3	COLD

> **＜注意＞：**RCA ジャックにケーブルが接続された場合は、アンバランス入力が優先でバランス入力はカットされます。

② **[ANALOG INPUT L/R (UNBALANCED)] 端子**
基準入力レベル-10dBVの、アナログ入力端子です。コネクタ：SW 付き RCA ピンジャック

③ **[ANALOG OUTPUT L/R (BALANCED)] 端子**
基準出力レベル +4dBu の、アナログ出力端子です。コネクタ XLR-3-32 タイプ

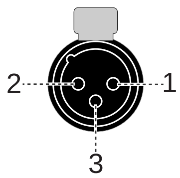


1	GND
2	HOT
3	COLD

④ **[ANALOG OUTPUT L/R (UNBALANCED)]] 端子**
基準出力レベル-10dBVの、アナログ出力端子です。コネクタ：RCA ピンジャック

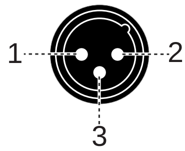
⑤ **ブランク・パネル**
オプションの MIDI IN/OUT ボード（近日発売予定）を組み込みます。

⑥ **[DIGITAL INPUT (BALANCED)] 端子**
IEC-60958 (AES/EBU)または IEC-60958 (S/P DIF)に準拠した、デジタル入力端子です。
デジタル入力信号は、本機が自動認識します。



1	GND
2	HOT
3	COLD

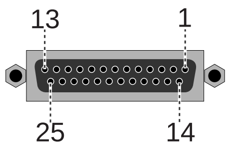
⑦ **[DIGITAL OUTPUT (BALANCED)] 端子**
IEC-60958 (AES/EBU)または IEC-60958 (S/P DIF)に準拠した、デジタル出力端子です。
出力フォーマットは、MENU モードの SYSTEM SETUP で選択します（☞ 77 ページ）。



1	GND
2	HOT
3	COLD

⑧ **[FOOT SW] 端子**
フットスイッチやフェーダー・スタート端子を持った機器を接続し､再生／停止の操作ができます（☞ 61 ページ）。

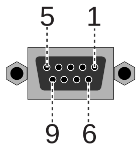
⑨ **[REMOTE PARALLEL] 端子**
D-sub 25 ピンのパラレル・コントロール用 I/O 端子です。外部コントローラーを接続し、本機をコントロールします（☞ 61 ページ）。



Pin No.	Signal	IN/OUT
1	STOP TALLY	OUT (OC)
2	REC TALLY	OUT (OC)
3	STOP	IN
4	REC	IN
5	FF (SKIP)	IN
6	SHIFT	IN
7	10key-0	IN
8	10key-2	IN
9	10key-4	IN
10	10key-6	IN
11	10key-8	IN
12	FOOT SW	IN
13	GND	–
14	PLAY TALLY	OUT (OC)
15	+10key	IN
16	PLAY	IN
17	REC RDY	IN
18	REW (SKIP)	IN
19	MIC IN	IN
20	10key-1	IN
21	10key-3	IN
22	10key-5	IN
23	10key-7	IN
24	10key-9	IN
25	VCC (+5V)	–

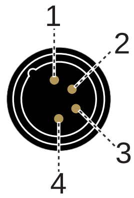
OC: Open collector

⑩ **[REMOTE RS232C] 端子**
D-sub 9 ピンの RS-232C コントロール用 I/O 端子です。外部 PC などを接続して本機をコントロールします（☞ 61 ページ）。



Pin No.	Signal	IN/OUT
1	NC	—
2	TX	OUT
3	RX	IN
4	NC	—
5	GND	—
6	NC	—
7	NC	—
8	NC	—
9	NC	—

⑪ **[DC-IN] 端子**
DC12V 〜 24V の DC 電源を供給します。
付属の AC アダプター、または外部バッテリーを接続します。
コネクタ：XLR-4-32 タイプ

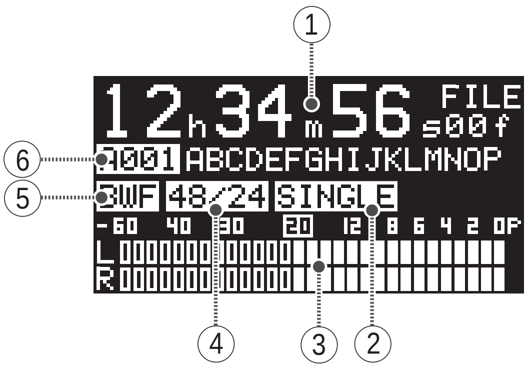


1	GND
2	NC
3	NC
4	12-24V

ディスプレイの詳細

本機が立ち上がったときの画面を Home 画面と呼び、記録または停止／再生中のファイル情報やレベルメータ、および本機の動作状態を表示します。

停止／再生中の Home 画面



① **タイム表示**
停止または再生しているファイルの現在位置を表示し、[TIME] キーを押すとファイルのリメイン表示とを交互に表示します。
また、再生中や FF/REWIND 動作中は、現在の動作状態を示すアイコン (▶、▶▶、◀◀) が画面右に点灯します。

② **プレイ・モード表示**
現在設定されているプレイ・モードが点灯します（初期設定：SINGLE）。プレイ・モードは [PLAY MODE] キーで切り替えます（☞ 41 ページ）。

③ **レベル・メーター表示**
ファイルの再生レベルを表示し、停止中は表示しません。リファレンス・レベルは初期設定で “ -20dBFS ” になっています（☞ 76 ページ）。

④ **サンプリング周波数／量子化表示**
停止または再生しているファイルの、FS/BIT 情報が点灯します。

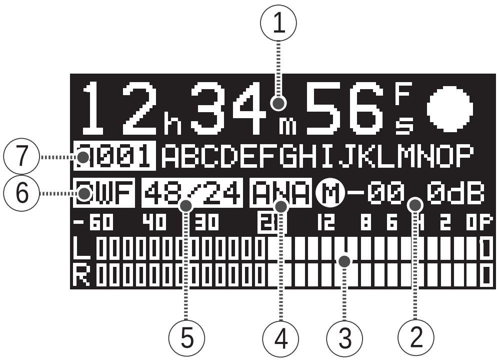
⑤ **ファイル・フォーマット表示**
停止または再生しているファイルの、ファイル・フォー マット（BWF）が点灯します。

⑥ **ファイル・ナンバー／ファイル・ネーム表示**
停止または再生しているファイルのファイル・ナンバーとファイル・ネームを表示します。
ファイル・ネームは、MENU モードの STORAGE UTILITY にある “ Edit file name ” メニューで任意に変更可能です（☞ 83 ページ）。日本語表記のファイル・ネームには対応していません。

ファイル・ナンバーの先頭には、現在立ち上がっているファイルが記録されているカレント・ストレージを示すアルファベットを表示します。

A001	SD-1 にセットしている SD カードに記録されているファイルが立ち上がると “ A ” を表示します。
B001	SD-2 にセットしている SD カードに記録されているファイルが立ち上がると “ B ” を表示します。
C001	[USB-HOST] ポートにセットしている USB メモリーに記録されているファイルが立ち上がると “ C ” を表示します。

記録／インプットモニター時のHome画面



① **タイム表示**
記録中の現在位置を時間表示します。
また、[TIME] キーの操作で、現在位置の時間表時とストレージのリメイン表示を交互に切り換えできます。また、記録中の状態を表す“ ● ” アイコンが画面右に点灯します。

② **マージン表示**
記録中（インプットモニター時も含む）の、マージン・レベルを表示します。
表示されているマージン表示は Shift モードの状態で [MRGN RST] キーを押すと、リアルタイムにリセットできます。

③ **レベル・メーター表示**
記録中（インプットモニター時も含む）の録音レベルを表示します（☞ 33 ページ）。

④ **入力ソース表示**
記録中（インプットモニター時も含む）の入力ソース（ DIG、 ANA または MIC ）を表示します。 DIG と ANA は、MENU モードの SYSTEM SETUP にある “ Select input ” メニューを “ Analog ” または “ Digital ” に設定することで表示されます（入力ソースが “ Digital ” に設定されていても、デジタル入力にロックしない場合は、DIG が早く点滅します）。
MIC はフロント・パネルの [MIC IN] キーを ON にしたとき表示します（☞ 34 ページ）。

⑤ **サンプリング周波数／量子化表示**
記録中（インプットモニター時も含む）のFS/BIT情報を表示します。FS/BIT は、MENU モードの SYSTEM SETUP にある “ Record FS/bit ” メニューの設定に基づいて表示されます（☞ 74 ページ）。

⑥ **ファイル・フォーマット表示**
記録時の、ファイル・フォーマット（BWF）を表示します。

⑦ **ファイル・ナンバー／ファイル・ネーム表示**
インプットモニター時は“ NEXT ”が点灯して、次回記録するときのファイル・ネームを表示します。

記録時は、現在記録されているファイルのファイル・ナンバーとファイル・ネームを表示し、ファイル・ナンバーの先頭には再生時と同様カレント・ストレージを示すアルファベットが表示されます（ A001、 B001 または C001 など）。

ファイル・ネームは、MENU モードの SYSTEM SETUP にある “ Default file name ” メニューの Fiel name mode の設定で異なり、以下のネームが付加されます（☞ 73 ページ）。

● Date 設定時：
記録開始時の内蔵時計のタイムデータがファイル・ネームに設定されます。

例：　B15h09m27s10aug2008.wav
（2008 年 8 月 10 日 15 時 9 分 27 秒）

● Take 設定時（初期設定）：
Scene name + Take number がファイル・ネームに設定されます。

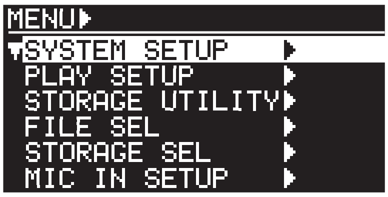
例：　SCENE_001.wav

● Reel 設定時：
Reel number + File number がファイル・ネームに設定されます。

例：　12082008_001.wav

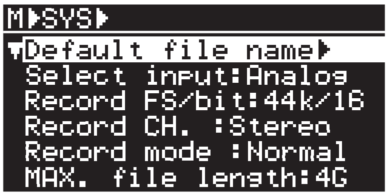
MENU モードの画面

本機がMENUモードに入った状態を示す画面で、停止状態で [ENTER] キーを押すと表示します。MENU モードには 10 のメイン・メニューがあり、 [MENU] ダイヤルでメイン・メニューを選択して [ENTER] キーを押すと、それぞれつぎの画面に変わり、各種設定などが可能になります（☞ 70 ページ）。



● SYSTEM SETUP メニューの画面

MENU モードのメイン・メニューから “ SYSTEM SETUP ” メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、本機の動作に関連した設定メニューが搭載されています（☞ 71 ページ）。



● PLAY SETUP メニューの画面

MENU モードのメイン・メニューから “ PLAY SETUP ” メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、再生に必要な設定メニューが搭載されています（☞ 56 ページ）。



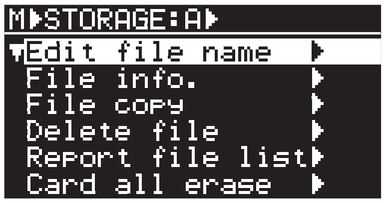
● FILE SEL メニューの画面

フロント・パネルの [FILE SEL] キーを押したとき、あるいは MENU モードのメイン・メニューから “ FILE SEL ”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、再生するファイルを選択します（☞ 42 ページ）。



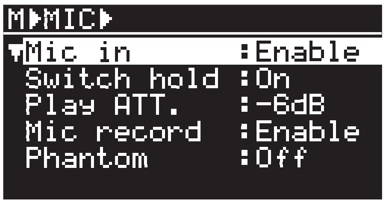
● STORAGE UTILITY メニューの画面

MENU モードのメイン・メニューから “ STORAGE UTILITY ”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、ストレージや記録済みファイルに関連したメニューが搭載されています（☞ 82 ページ）。



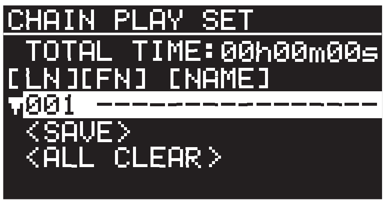
● MIC IN SETUP メニューの画面

Shift モードで [MIC IN] キーを押す、または MENU モードのメイン・メニューから“ MIC IN SETUP ”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、外部マイクを使うときに必要な設定メニューが搭載されています（☞ 39 ページ）。



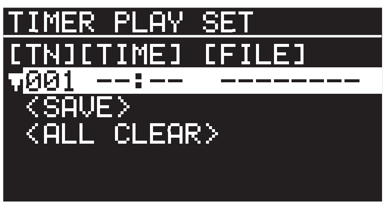
● CHAIN PLAY SET メニューの画面

MENUモードのメイン・メニューから“ CHAIN PLAY SET ”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、チェーン・プレイなどを実行する際に必要なプレイ・リストを作成します（☞ 46 ページ）。



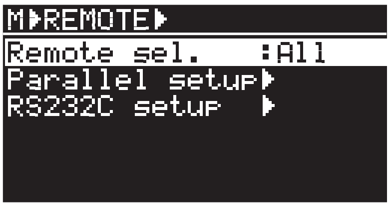
● TIMER PLAY SET メニューの画面

MENUモードのメイン・メニューから“ TIMER PLAY SET ”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、タイマー・プレイ機能に必要なスタート時間／停止時間などを設定します（☞ 51 ページ）。



● REMOTE SET メニューの画面

MENU モードのメイン・メニューから “ REMOTE SET ”メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、本機を外部コントロールする際に必要な設定メニューが搭載されています（☞ 61 ページ）。



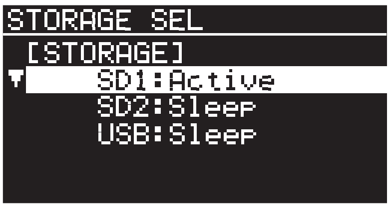
● USB to PC メニューの画面

MENU モードのメイン・メニューから“ USB to PC ” メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、本機と PC を接続してファイル転送する際に必要な設定が行えます（☞ 65 ページ）。



● STORAGE SEL メニューの画面

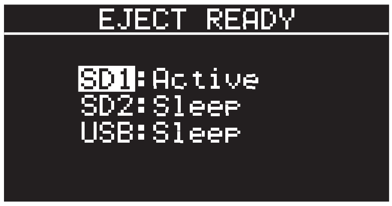
複数のストレージがマウントされているとき、Shift モードの状態で [FILE SEL] / [STRG SEL] キーを押したとき、または MENU モードのメイン・メニューから “ STORAGE SEL ” メニューを選択して [ENTER] キーを押すと表示します。この画面では、記録／再生を実行するためのカレント・ストレージを選択 します（☞ 28 ページ）。



その他の画面

● EJECT READY 画面

停止状態で [EJECT READY] キーを押すと表示します。この画面は、現在マウントされているストレージをイジェクトするときに使用します (☞27ページ)。



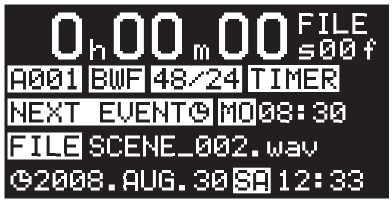
●メモリー・プレイ実行時の画面

プレイ・モードを “ MEMORY ” に設定したとき表示します（☞ 45 ページ）。この画面は、あらかじめ MENU モードの CHAIN PLAY SET メニューでプレイ・リストが設定されている状態でのみ表示されます（☞ 46 ページ）。



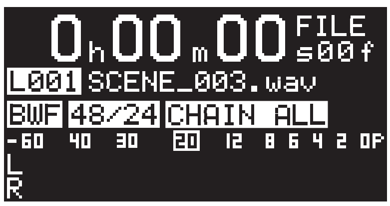
●タイマー・プレイ実行時の画面

プレイ・モードを “ TIMER ” に設定したとき表示します（☞ 45 ページ）。
この画面は、あらかじめ MENU モードの TIMER PLAY SET メニューでプレイ・リストが設定されている状態でのみ表示されます（☞ 51 ページ）。



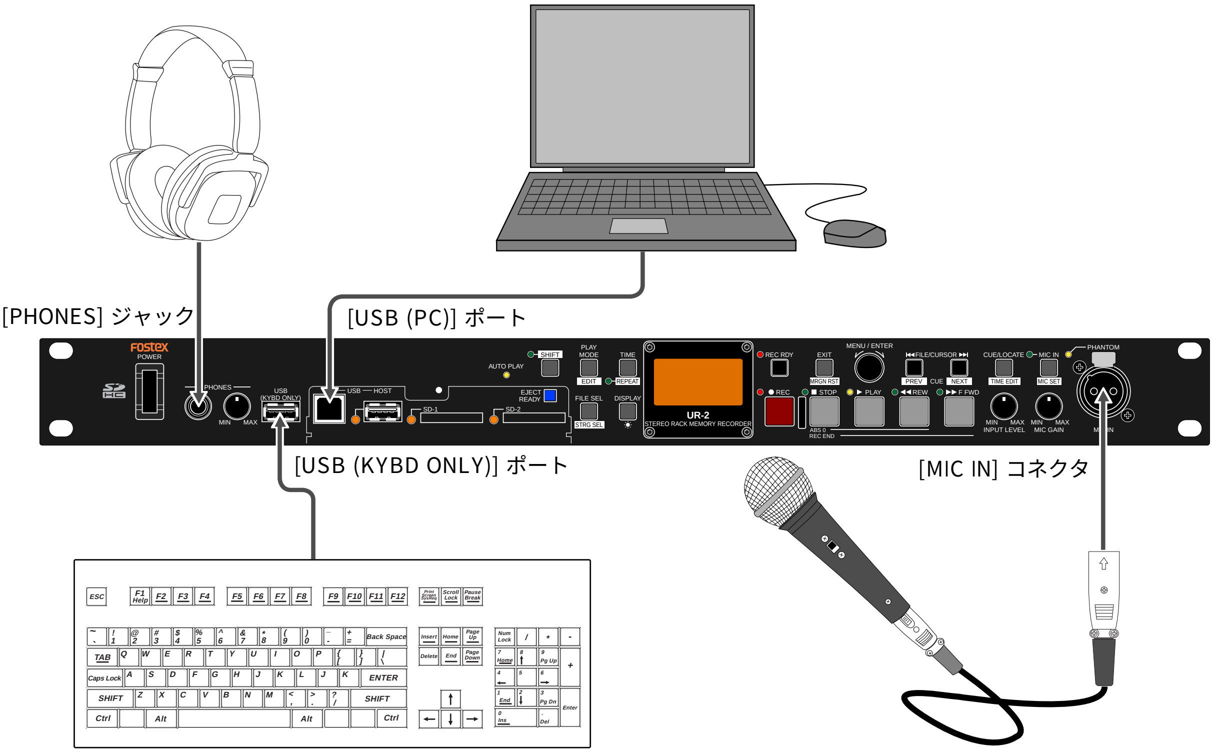
●チェーン・プレイ実行時の画面

プレイ・モードを“ CHAIN-S ”または“ CHAIN-A ”に設定したとき表示します（☞ 44 ページ）。
この画面は、あらかじめ MENU モードの CHAIN PLAY SET メニューでプレイ・リストが設定されている状態でのみ表示されます（☞ 46 ページ）。



ご使用前の準備

外部機器の接続（フロント・パネル部）



ヘッドホンの接続

[PHONES] ジャックにヘッドホンを接続し､音量は [PHONES] つまみでコントロールします。

パソコンの接続

[USB (PC)] (USB2.0) ポートにパソコンを接続します。これにより、パソコンと UR-2 間で高速のファイル転送が可能になります（☞ 65 ページ）。

<注意>：[USB (HOST)] ポートにUSBメモリーが接続されている状態では、[USB (PC)] ポートは使用できません。

USB キーボードの接続

[USB (KYBD ONLY)] ポートには､USBキーボード（または 10 キーボード）を接続します。
キーボードを使ってファイル・ネームの編集や､記録／再生などのコントロールが可能です（☞ 67 ページ)。

<注意>：USBキーボードを使用する場合は、MENU モードの SYSTEM SETUP メニューにある“ Keyboard type ”メニューで、キーボードのタイプ（US または JAPAN）を選択します（☞ 78 ページ)。

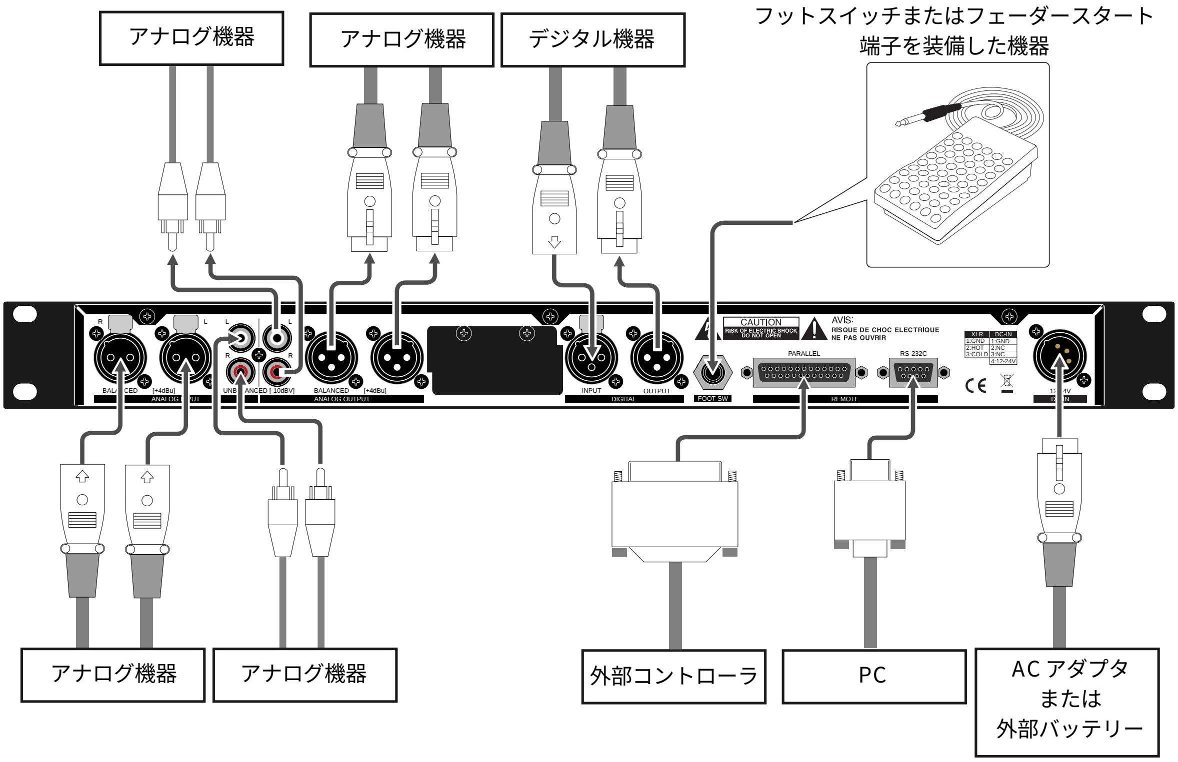
外部マイクの接続

[MIC IN] コネクタに、外部マイクを接続します。外部マイクを有効にするには、[MIC IN] キーを ON（MIC IN インジケータ点灯）にします。

[MIC IN] コネクタは P48V に対応していますので、必要に応じてファンタム電源が供給できます。

<注意>： 外部マイクを使って記録／再生するには、後述の **「外部マイクを使う」** を参照してください（☞ 38 ページ)。

外部機器の接続（リア・パネル部）



アナログ・オーディオ信号の接続

アナログ信号の入出力端子にはバランスの XLR コネクタ（定格入出力：+4dBu）と、アンバランスの RCA ジャック（定格入出力：-10dBV）を搭載しており、用途に応じて使い分けできます。

> **<注意>：**入力端子の XLR と RCA は、同時に使用できません。同時に接続した場合は、RCA が優先となります。

デジタル・オーディオ信号の接続

デジタル信号の入出力端子にはバランスの XLR コネクタを搭載し、IEC 60958 (AES/EBU)またはIEC 60958 (S/P DIF)フォーマットのデジタル信号に対応しています。

デジタル入力のフォーマットは本機が自動認識し、出力フォーマットはMENUモードのSYSTEM SETUP にある“ Digital out ” メニューで選択します（初期設定：AES/EBU）（☞ 77 ページ）。

フットスイッチの接続

[FOOT SW] 端子にフットスイッチやフェーダースタート端子を装備した機器を接続し、再生／停止のコントロールが可能です（☞ 61 ページ）。

電源の接続

付属のACアダプタまたは外部バッテリーを接続し、DC12 ～ 24V の電源を供給します。
コネクタは XLR-4-32 タイプを採用しています。

> **<注意>：**外部バッテリーで電源を供給する場合には、安定した規格電圧のバッテリーを接続してください。

RS232C の接続

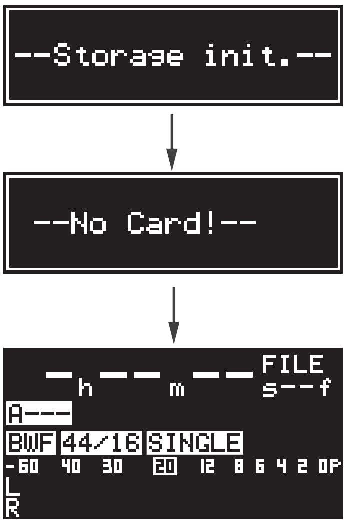
[RS-232C] ポートと PC の RS232C 端子を接続することで、RS232Cの制御コードを使って本機をコントロールします（☞ 61 ページ）。

PARALLEL REMOTE の接続

[PARALLEL] リモート端子を使い、外部のコントローラーで本機をパラレル制御します。
コネクタは D-sub 25 ピンを採用しています。
[PARALLEL] 端子のピン・アサインについては 61 ページを参照してください。

電源を入れる

[POWER] スイッチを押して、本機の電源を入れます。ストレージ（SD カード／USB メモリー）がセットされていない状態で本機が立ち上がると、下記Home画面を表示します。



未記録または記録済みのストレージがセットされた状態で電源を入れたときのディスプレイについては、この後 26ページの「**ストレージをセットする**」を参照してください。

電源を切る

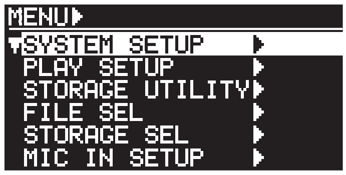
[POWER] スイッチを押して電源を切ります。
ただし、再生や記録中では [POWER] スイッチを押しても電源は切ることができません。

内蔵時計を設定する

本機には内蔵時計を搭載しており、工場出荷時の設定で動作しています。本機をご使用いただく前に、正しい日時に設定してください。
内蔵時計のデータは、記録時作成されるファイルに付加されるデフォルト・ファイル・ネーム、ファイル作成日時、記録するBWFファイルのTIME STAMP、あるいはTIMERプレイの開始時間などに利用されますので、正しく設定することをお勧めします。

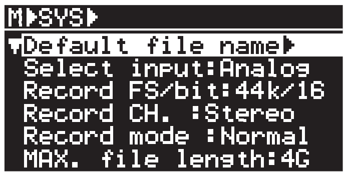
> **＜注意＞：**タイム・データをファイル・ネームに付加させるには、MENU モードの SYSTEM SETUP にある“ Default file name ”メニューで設定します（☞73ページ参照）。

1)　[ENTER] キーを押してMENUモードへ入ります。



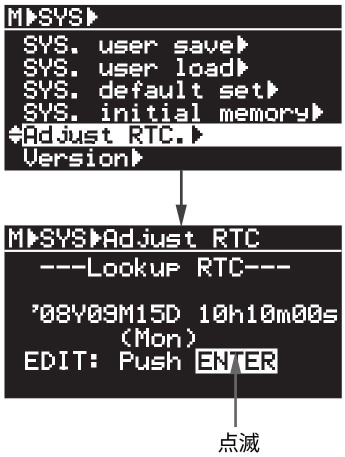
2)　“ SYSTEM SETUP ” が反転している状態で、[ENTER] キーを押します。

SYSTEM SETUPのメニュー・アイテムを選択する画面に変わります。

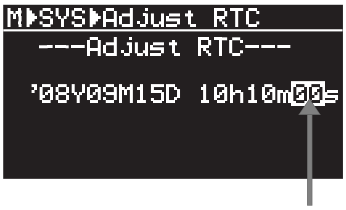


3)　[MENU] ダイヤルで “ Adjust RTC. ” メニューを選択して、[ENTER] キーを押します。

工場出荷時の設定で動作している日時を表示します。



4)　[ENTER] キーを押します。
秒の値が点滅し、点滅ポイントでエディットが可能です。点滅ポイントは [|◀◀] / [▶▶|] キーで移動し、数値は [MENU] ダイヤルで入力します。



点滅

＜ Memo ＞：本機に USB キーボードを接続している場合は、キーボードでもタイム・データが入力できます（☞ 67 ページ）。

5)　希望のタイム・データを入力した後、[ENTER] キーを押して決定します。
時報に合わせて [ENTER] キーを押すと、より正確な時間に設定できます。

6)　[STOP] キーを押して、MENU モードから抜け出します。
[EXIT] キーを押していくことでも MENU モードから抜け出します。

＜ Memo ＞：本機には、内蔵時計を駆動するための「リチウム電池」が内蔵されています。リチウム電池の寿命は、通常 4 ～ 5 年が目安です。電池の電圧が一定電圧まで低下すると、下記ワーニング・メッセージを表示して、電池の交換を警告します。
電池の交換は当社サービス部門が行います。下記メッセージが表示された場合には、できるだけ早めに当社サービス部門へ電池交換を依頼してください。



ディスプレイを調整する

本機のディスプレイは、用途に応じた「**輝度調整**」、「**白黒反転**」あるいは「**表示の拡大**」が可能です。
下記操作は、本機が停止状態にあることを前提にしています。

ディスプレイの輝度を調整する

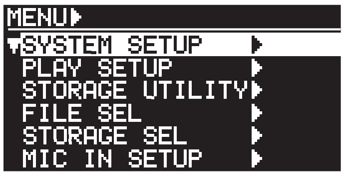
1)　Shift モードを ON（[SHIFT] キーを押して、SHIFT インジケータを点灯させる）にした後、[DISPLAY] / [☀] キーを押します。
ディスプレイ上に、下記ポップアップ表示が現れます。



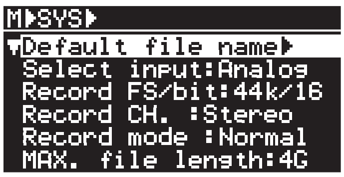
2)　[MENU] ダイヤルで希望の輝度に調整した後、[ENTER] キーを押して確定します。
初期設定値は最大輝度になっています。
[ENTER] キーを押して確定すると同時に、ポップアップ表示は消えます。

ディスプレイを白黒反転させる

1)　[ENTER] キーを押してMENUモードへ入ります。

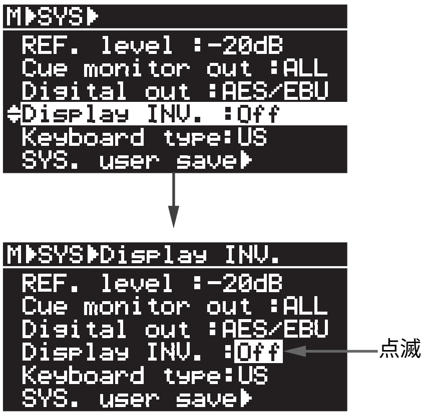


2)　" SYSTEM SETUP " が反転している状態で、[ENTER] キーを押します。
SYSTEM SETUPのメニュー・アイテムを選択する画面に変わります。



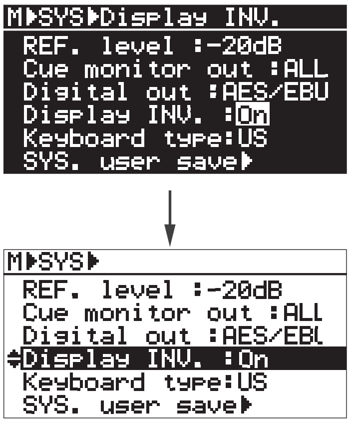
3)　[MENU] ダイヤルで " Display INV. " メニューを選択して [ENTER] キーを押します。

現在の設定（初期設定：Off）が点滅し、初期設定以外に“ On ”が選択できます。



4)　[MENU] ダイヤルで“ On ”を選択後、[ENTER] キーを押して確定します。

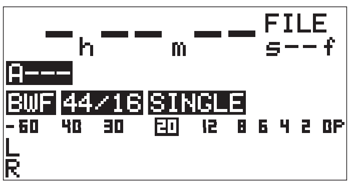
画面が白黒反転します。



5)　[STOP] キーを押して、MENU モードから抜け出します。

[EXIT] キーを押していくことでも MENU モードから抜け出します。

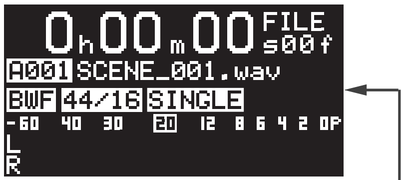
＜ Memo ＞：“ Display INV. ”を“ On ”に設定した場合は、すべての表示が下記例のように白黒反転します（下記表示は、ストレージがセットされていない状態の Home 画面です）。



再生位置表示／拡大表示への切り換え

Non-shift モード（SHIFT インジケータ：消灯）の状態で **[DISPLAY] / [☀] キー**を押していくと、ディスプレイの表示を下記順に切り換えます。

＜ファイルが停止中の切り換え例＞

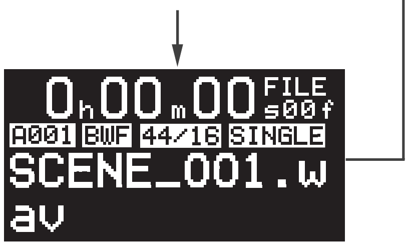


＜ノーマル表示＞



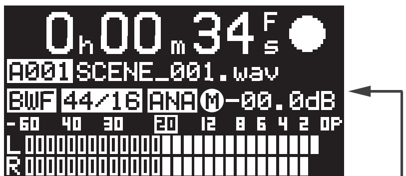
＜再生位置表示＞

再生が進むにつれて、S (Start) から G (Goal)に向かってランナーが移動します

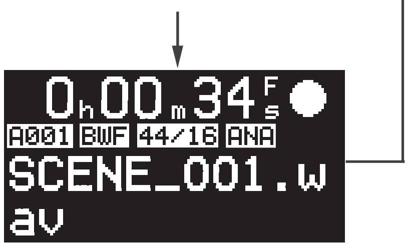


＜ファイル・ネーム拡大表示＞

＜ファイルが記録中の切り換え例＞



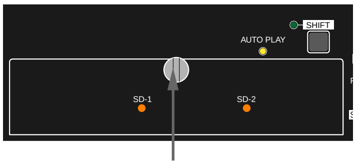
＜ノーマル表示＞



＜ファイル・ネーム拡大表示＞

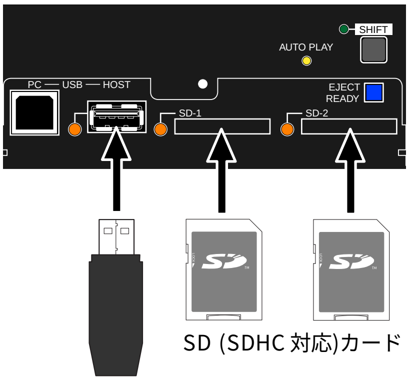
ストレージをセットする

ストレージをセットするには、フロント・パネルにあるスロット部の保護カバーを開けます（約45度開いて上方向へ引くと、パネルを外すことができます）。



固定ネジ

本機には、3つのストレージがセットできます。[SD-1] および [SD-2] のスロットにはSD（SDHC対応）カードがセットでき、[USB HOST] ポートにはUSBメモリーがセットできます。電源投入後複数のストレージをセットした場合は、一番最初にセットしたストレージがカレント・ストレージとして立ち上がります。



SD（SDHC 対応)カード

USB メモリー

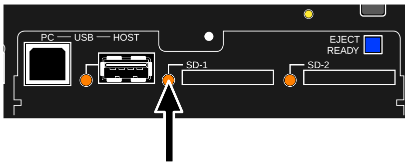
＜Memo＞：スロット部の保護カバーは、SD-1とSD-2にSDカードをセットした状態でも閉めて使用できます。

＜注意＞：複数のストレージをセットした状態で他のストレージをカレント・ストレージで使用するときは、この後28ページの**「ストレージを切り換える」**を参照してください。

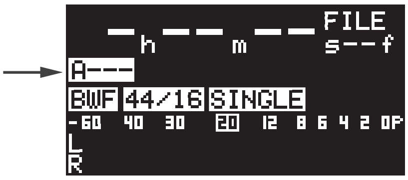
＜Memo＞：既に複数のストレージをセットした状態で電源を入れた場合は、下記ストレージがカレント・ストレージとして立ち上がります。

セット済みストレージ			最初カレントになるストレージ
SD-1	SD-2	USB	
●	●	—	SD-1 の SD カード
●	—	●	SD-1 の SD カード
—	●	●	SD-2 の SD カード
●	●	●	SD-1 の SD カード

例として、SD-1のスロットに未記録のSDカードをセットします。未記録のSDカードをセットすると、カード情報を読み込んだ後SD-1のインジケータが緑色に点灯して下記画面を表示します。



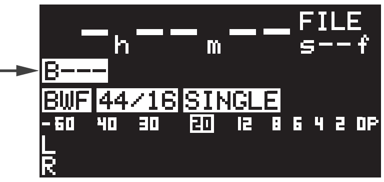
点灯



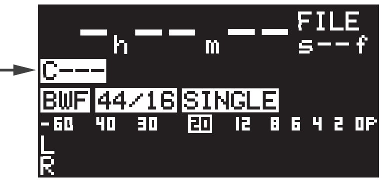
ファイル・ナンバーの先頭には“A”を表示し、SD-1のSDカードがカレント・ストレージになっていることを示します。なお、SD-2またはUSBメモリーがカレント・ストレージのときは、下記例の画面を表示します。

“BWF”、“44/16”および“SINGLE”表示は、現在設定されているファイル・フォーマット、FS/BIT およびプレイ・モードを示しています。

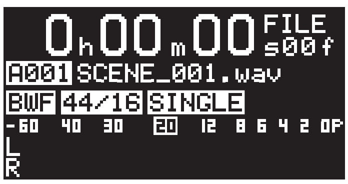
SD2 が カレントの場合



USB が カレントの場合



＜Memo＞：記録済みのストレージが立ち上がったときは、カレント・ストレージに一番最初に記録されたファイルの先頭で立ち上がります。



本機では、記録済みのストレージをセットしている状態で電源投入後、自動的にファイルを再生させることが可能です（☞58ページ)。

なお、BWFF フォルダ以外のフォルダが存在するストレージが立ち上がった場合は、フォルダを選択する画面が表示されます（☞28、29ページ)。

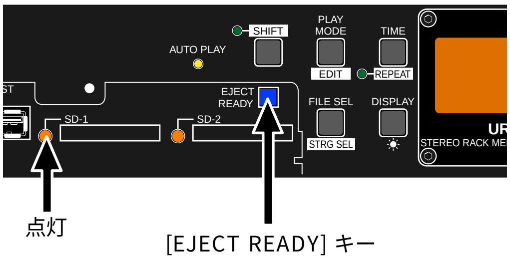
ストレージを取り出す

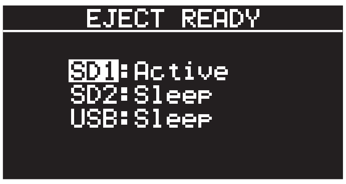
下記操作は、電源が入った状態で SD-1 にセットしている SD カードを取り出す場合の例で、本機が停止していることを前提にしています。

＜注意＞:電源が入っている状態でストレージを取り出すときは、セットしているスロットのインジケータを下記操作で消灯させてください。インジケータが点灯している状態でストレージを取り出した場合、記録されているデータの保証はできませんので、予めご承知置ください。

＜Memo＞:本機の電源がオフの状態では、特別なキー操作をすることなく取り出せます。SD カードの場合は一旦押し込んだ後引き抜き、USB メモリーの場合はそのまま引き抜いてください。

1) **[EJECT READY] キーを押します。**
下記画面を表示します。
これは、SD-1 がカレント・ストレージであることを示し、**“ Active ”**を表示します。





＜Memo＞:SD-2 または USB メモリーがカレント・ストレージのときは、下記画面を表示します。

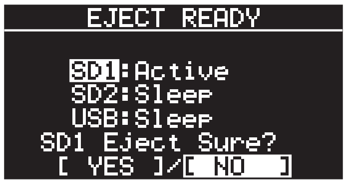
＜SD-2 がカレントの場合＞



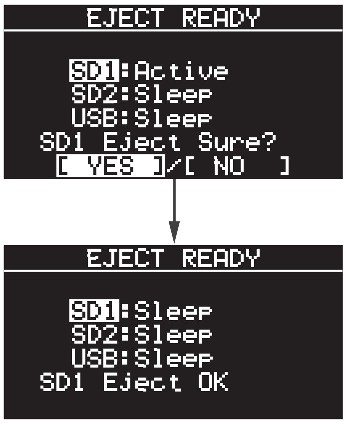
＜USB メモリーがカレントの場合＞

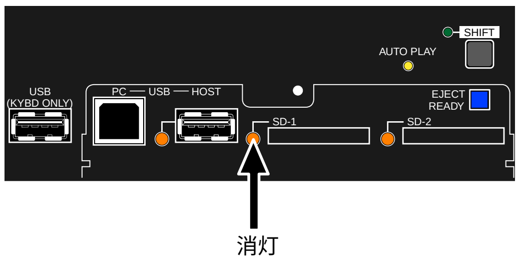


2) **“ SD1 ”が反転している状態で、[ENTER] キーを押します。**
画面下の **“ [NO] ”** が反転します。

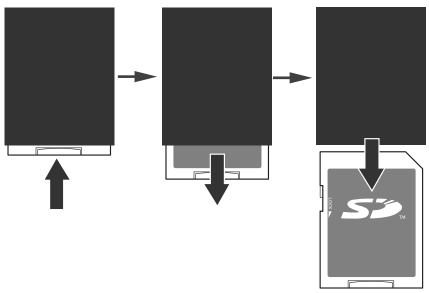


3) **[MENU] ダイヤルで “ [YES] ” を反転させて、[ENTER] キーを押します。**
SD1 が **“ Sleep ”** に変わり、SD1 のインジケータが消灯します。
この状態で、SD1 にセットしている SD カードがイジェクト可能になります。





4) **SD-1 にセットしている SD カードを指で押し込んだ後、引き抜きます。**



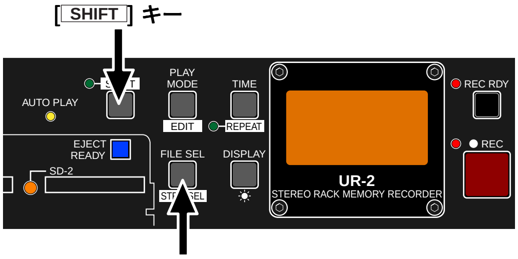
5) **[EXIT] キー（または [STOP] キー）を押して、イジェクト・モードから抜け出します。**

ストレージを切り換える

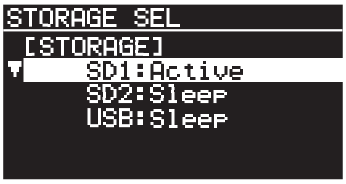
複数のストレージがセットされている場合は、下記操作で希望のストレージをカレント・ストレージに切り換えます。ここでは例として、カレント・ストレージを SD-1 から SD-2 に切り換えます。

1)　[SHIFT] キーを押して Shift モードを ON にした後、[FILE SEL] / [STRG SEL] キーを押します。
カレント・ストレージは " **Active** " 表示で、他のストレージは " **Sleep** " 表示になっています。

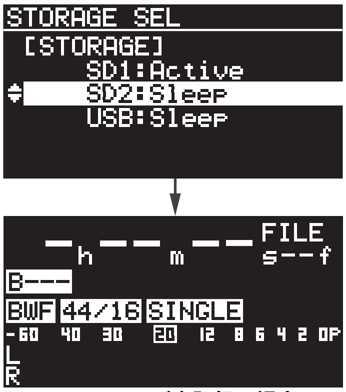
[SHIFT] キー



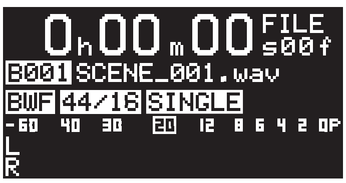
[FILE SEL] / [STRG SEL] キー



2)　[MENU] ダイヤルで SD2 を選択して、[ENTER] キーを押します。
ストレージが SD2 に切り換わり、下記例の Home 画面に変わります。ファイル・ナンバー表示部の先頭には " **B** " が点灯し、カレント・ストレージが SD2 になったことを示します。

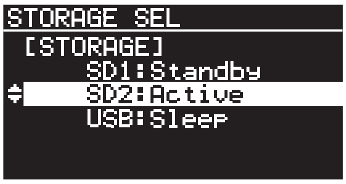


＜ SD カードが未記録の場合＞



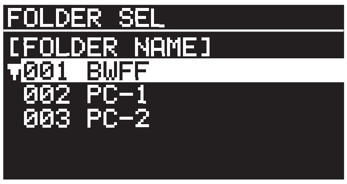
＜ SD カードが記録済みの場合＞

＜注意＞：カレント・ストレージを SD1 から SD2 に切り換えても、SD1 および SD2 双方のインジケータが緑色に点灯します。これは、カレント・ストレージを切り換えても、双方のストレージが通電していることを示しています。カレント・ストレージは、ディスプレイのファイル・ナンバー先頭表示で確認できます。なお、この状態で [SHIFT] キーを押した後 [FILE SEL] / [STRG SEL] キーを押す（または [EJECT READY] キーを押す）と、SD2 が " **Active** " で SD1 は " **Standby** " 表示になります。



例：ストレージの選択画面

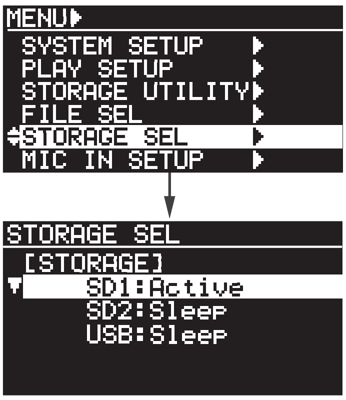
＜ Memo ＞：BWFF フォルダ以外に PC などからコピーしたフォルダなどが存在するストレージをカレント・ストレージに選択した場合は、下記例のようなフォルダの選択画面を表示します（次ページを参照）。



＜ Memo ＞：ストレージの切り換えは、下記方法でも可能です。

1)　停止状態で [ENTER] キーを押して MENU モードへ入ります。

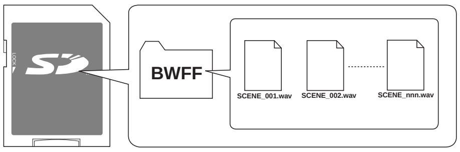
2)　[MENU] ダイヤルで " STORAGE SEL " を選択して [ENTER] キーを押します。
ストレージの選択画面に変わります。



＜ご使用前に覚えておきましょう＞

ストレージ上に作成されるフォルダとファイル

通常、未記録のストレージに本機で初めて記録すると、右図のようにストレージのRoot上に“ BWFF ”フォルダが自動的に作成され、記録するファイルはすべて“ BWFF ”フォルダへ格納されていきます。この“ BWFF ”フォルダは複数作成されることはなく、本機で記録を繰り返す場合は常に一つのフォルダが存在します。

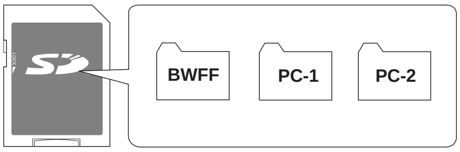


このように、“ BWFF ”フォルダのみ作成されているストレージをカレント・ストレージに使用すると、一番最初に記録されたファイルの先頭表示で立ち上がります（前述 28 ページ参照）。

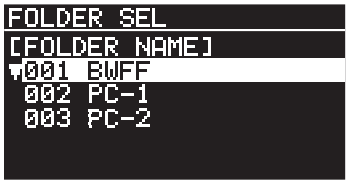


＜ Memo ＞：未記録のストレージに PC 上で作成した同名の“ BWFF ”フォルダ（ファイルも含む）をコピーし、そのストレージを本機でカレント･ストレージとして使用したときも､上記同様一番最初に記録されたファイルが立ち上がります。ただし、既に“ BWFF ”フォルダが存在するストレージにPC上でコピーする場合は、既存の“ BWFF ”フォルダにファイルをコピーするか、異なったフォルダ・ネームにしてください。

“ BWFF ”フォルダ以外のフォルダは、PC 上で作成することが可能です。右図は、本機で作成した“ BWFF ”フォルダが存在するストレージに PC 上で 2 つのフォルダを作成した例です。



このように、複数のフォルダが存在するストレージをカレント・ストレージに使用すると、右図のようなフォルダの選択画面が表示されます。



この画面が表示された場合は、希望のフォルダを [MENU] ダイヤルで選択して [ENTER] キーを押します。選択したフォルダに記録したり、記録済みファイルの再生が行えます。再度他のフォルダを選択する場合は、Shiftモードで [FILE SEL] キーを押した後､Activeになっているストレージを選択して [ENTER] キーを押してください（再度フォルダの選択画面に変わり、希望のフォルダが選択できます）。

＜ PC 上でコピーする場合のご注意＞

PC 上でファイルをコピーする場合は下記事項にご注意ください（PC からのコピー☞ 65 ページ参照）。

（1）　**ファイルのみコピーするときは、必ず既存の“ BWFF ”フォルダ（または PC 上で作成したフォルダ）へコピーする。**
Root にファイルのみをコピーすると、本機で認識できません。

（2）　**フォルダおよびファイル・ネームは半角英文字にする。**

（3）　**フォルダの作成は一階層までとする。**
フォルダ内にフォルダを作成すると、認識されません。

＜複数フォルダが存在するストレージを使用する場合のご注意＞

複数のフォルダが存在するストレージは、下記用途には使用しないでください（下記用途では、必ず BWFF フォルダのみが存在するストレージをご使用ください）。

（1）　**パワー・オン・プレイ機能**（電源投入後自動的にファイルを再生する機能☞ 58 ページ参照）
電源が入ると上記「フォルダの選択画面」が表示され、自動的にファイルを再生しません。

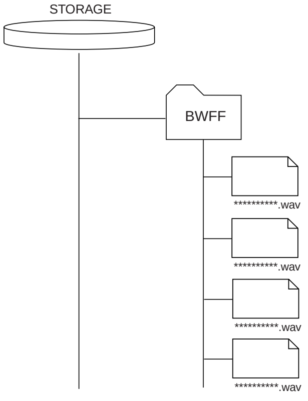
（2）　**RELAY プレイ・モード**（ストレージをまたいでファイルを再生する機能☞ 43 ページ参照）
複数フォルダーが存在するストレージに切り替わったとき、上記同様「フォルダの選択画面」が表示され、連続再生が停止してしまいます。

記　録

記録方式

本機の記録フォーマットはFAT16およびFAT32のファイル・システムに準拠し、ファイル・フォーマットは最も一般的なBWF（Broadcast Wave File）を採用しています。

トラック・モードはステレオ（L, R）またはモノラルの記録が可能で、1テイクで一つのファイルが作成されます。初めて記録すると同時にストレージ上のRoot（一番上の階層）に“BWFF”フォルダが作成され、記録したBWFファイルがフォルダ内に格納されます（異なったFS/BITで記録したファイルも、同一フォルダ内へ格納されます)。



*** BWFF以外にフォルダが存在する場合は、任意に選択するカレント・フォルダ内に記録されます。**

記録可能な時間

下記表は、記録容量1GBのSDカード（またはUSBメモリー）を使用した場合の、記録可能な時間をまとめたものです。おおよその「目安」としてご利用ください。

記録FS/BIT	記録チャンネル	
	STEREO	MONO
44.1kHz/16bit	約85分	約170分
48kHz/16bit	約76分	約152分
44.1kHz/24bit	約56分	約112分
48kHz/24bit	約52分	約104分
88.2kHz/24bit	約28分	約56分
96kHz/24bit	約26分	約52分

＜Memo＞： カレント・ストレージの記録可能な時間は、UR-2がインプットモニターの状態で[TIME]キーを押すと確認できます（☞34ページ)。

記録前の設定

ライン入力信号（アナログ／デジタル）またはマイク入力を記録する前には、MENUモードにある“SYSTEM SETUP”および“MIC IN SETUP”メニューで用途に合わせて設定します。

“SYSTEM SETUP”および“MIC IN SETUP”メニューの初期設定は下記表のようになっており、本機が初期設定の状態ではカレント・ストレージ（SDカードまたはUSBメモリー）に、[ANALOG INPUT]端子に入力するアナログ・オーディオ信号が、44.1kHz/16Bltのステレオ・チャンネルで記録できるようになっています。

記録する用途に応じて、これらの初期設定を変更してください。各設定の詳細は次ページの説明をお読みください。

＜SYSTEM SETUPメニューでの設定項目＞

設定項目	初期設定
デフォルト・ファイルネーム	Scene name + Take number
記録ソース	Analog
記録時のFS/BIT	44kHz / 16bit
記録時のチャンネル	Stereo
ファイルの最大記録容量	4 (GB)
ピーク・ホールド時間	3秒
リファレンス・レベル	-20dBFS

＜MIC IN SETUPメニューでの設定項目＞

設定項目	初期設定
MIC IN 機能	Enable
[MIC IN] キーの動作	On
記録中のMIC IN機能	Enable
ファンタム電源の供給	Off

SYSTEM SETUP メニューでの設定

デフォルト・ファイルネーム

デフォルト・ファイルネームは、記録を開始すると同時に作成されるオーディオ・ファイルに自動的に付加されるファイル・ネームで、**“ Default file name ”** メニューで設定します（☞ 73 ページ）。

“ Default file name ” メニューの File name mode が初期設定で **“ Take ”** に設定されているため、下記ネームが最初に記録するファイルのファイル・ネームとして付加されます。

＜ File name mode = Take（初期設定）＞

Scene name + Take number.wav
（初期設定のネーム）：SCENE_001.wav

File name modeを初期設定以外の **“ Date ”** または **“ Reel ”** に設定すると、**“ Date ”** 設定時は内蔵時計のタイム・データがファイル・ネームとして付加され、**“ Reel ”** 設定時では **“ Reel number + File number ”** が付加されます。

＜ Memo ＞： 記録時付加されるデフォルト・ファイルネームは、記録後でもMENUモードの“ STORAGE UTILITY ”メニューにある“ Edit file name ”で変更できます（☞ 83 ページ）。

記録ソース（入力信号）

[ANALOG INPUT]（バランスまたはアンバランス）に入力するアナログ信号を記録するか、[DIGITAL INPUT] に入力するデジタル信号を記録するかを、**“ Select input ”** メニューで設定します（☞ 74 ページ）。

初期設定は **“ Analog ”** に設定されていて、 [ANALOG INPUT]（バランスまたはアンバランス）コネクタに入力するアナログ信号の記録が可能になっています。

[DIGITAL INPUT] コネクタに入力するデジタル信号を記録する場合は、**“ Select input ”** メニューを **“ Digital ”** に設定します。

＜Memo＞： マイク音声を記録するときは、[MIC IN] キーを押して MIC IN を ON にすることで記録ソースがマイク入力に切り換わります（☞ 34 ページ）。

サンプリング周波数／量子化ビット数

記録時のサンプリング周波数／量子化ビット数を、**“ Record FS/bit ”** メニューで設定します（☞74ページ）。

初期設定は **“ 44k/16 ”** に設定されていて、44.1kHz/16bitのBWFファイルが記録可能です。その他のFS/BITで記録する場合には、用途に応じたサンプリング周波数／量子化に設定してご使用ください。

デジタル信号を記録する場合は、本機の FS/BIT 設定が優先します。デジタル入力の FS/BIT に合わせて本機の FS/BIT を設定してください（**注意：入力信号の FS/BIT 情報と異なった設定で記録すると、正しい音程で記録されません**）。

記録チャンネル

ステレオ・チャンネルで記録するかモノラルで記録するかを、**“ Record CH. ”** メニューで設定します（☞75ページ）。

初期設定は **“ Stereo ”** に設定されていて、ステレオ・チャンネルでの記録が可能です。

モノラルで記録する場合は、**“ Record CH. ”** メニューを **“ Mono ”** に設定してご使用ください。

ファイルの最大記録容量

一つのファイルが記録可能な最大記録容量を **“ Max file length ”** メニューで設定します（☞ 75 ページ）。

これは、本機で記録するファイルを PC で取り込む際、PC側の読み込み可能な容量に合わせた設定が必要です。初期設定は **“ 4GB ”** に設定されていて、必要に応じて“ 2GB ” が設定できます。

ピーク・ホールド時間

ディスプレイのレベル・メータで表示される、記録時のピーク値をホールドする時間を **“ Peak hold ”** メニューで設定します（☞ 76 ページ）。

初期設定は “ 3 秒 ” に設定されていて、用途に応じて 0 〜 9 秒の範囲を 1 秒ステップで設定できます。

リファレンス・レベル

本機のリファレンス・レベルを **“ REF. level ”** メニューで設定します（☞ 76 ページ）。

初期設定は **“ -20dBFS ”** に設定されていて、必要に応じて **“ -12dBFS ”** に設定できます。

MIC IN SETUP メニューでの設定

MIC IN SETUP メニューには、外部マイクを使って記録するときに必要な設定メニューが用意されています。具体的な使用方法は38ページの**「外部マイクを使う」**をご覧ください。

[MIC IN] キーの機能設定

[MIC IN] キーの ON/OFF を機能させるか、機能させないかを **" Mic in "** メニューで設定します（☞ 39 ページ）。

初期設定は **" Enable "** に設定されていて、フロント・パネルの [MIC IN] キーでマイク入力の ON/OFF が切り替え可能になっています。

記録時では、同じく MIC IN SETUP メニューにある **" Mic record "** メニューが初期設定で **" Enable "** に設定されているため、[MIC IN] キーをONにすると記録する音源がラインからマイクに切り替わり、マイクの音声が記録できます（[MIC IN] キーを OFF にすると、再度ライン記録に切り替わります）。
また、再生時に [MIC IN] キーを ON にすると、ファイルの再生音にマイクの音声をミックスして出力できます。

[MIC IN] キーの機能を無効にするには、**" Mic in "** メニューを **" Disable "** に設定します。

[MIC IN] キーの動作設定

[MIC IN] キーの動作を **" Switch hold "** メニューで設定します（☞ 39 ページ）。

初期設定は **" On（トグル動作）"** に設定されていて、[MIC IN] キーを押すごとにON/OFFが交互に切り換わる設定になっています。

用途に応じて **" Switch hold "** メニューを " Off " に設定すると、 [MIC IN] キーを押し続けている間 ON になり、手を放すことで OFF にすることも可能です。

記録時のマイク機能を設定

記録中 [MIC IN] キーを押すと、記録ソースをライン入力からマイク入力に切り換えるか、切り換えないかを **" Mic record "** メニューで設定します（☞ 40 ページ）。

初期設定は **" Enable "** に設定されていて、記録中 [MIC IN] キーをONにすると、記録ソースがライン入力からマイク入力に切り換わって、マイク音声が記録できます。

ライン入力の記録中、誤って記録ソースを切り換えたりしないためには、**" Mic record "** メニューを **" Disable "** に設定して使用することをお勧めします。

ファンタム電源の供給設定

[MIC IN] 端子にファンタム電源（DC48V）を供給するかしないかを、**" Phantom "** メニューで設定します（☞ 40 ページ）。

初期設定は **" Off "** に設定されていますので、ファンタム電源を必要とするコンデンサ・マイクを使用する場合は、**" Phantom "** メニューを **" On "** に設定してご使用ください。**" On "** に設定すると [MIC IN] コネクタ左上にある [PHANTOM] インジケータが点灯し、ファンタム電源がアクティブになったことを示します。

通常、ファンタム電源がダイナミック・マイクにダメージを与えることはありませんが、ファンタム電源が供給されている状態でダイナミック・マイクを接続するのは控えてください。特に、旧タイプのリボンマイクを使うときは注意が必要です（ご使用になるマイクの取扱説明書を参照して、ファンタム電源による危険性を確認してご使用ください）。

＜注意＞：" Phantom " メニューの **" On/Off "** は、[MIC IN] 端子にマイクを接続している状態で行ってください。

＜注意＞：ファンタム電源が供給されている状態では、[MIC IN] 端子からマイクを外さないでください。

基本的な記録

本機では、カレント・ストレージ（SDカードまたはUSBメモリーのいずれか一つ）にのみ記録することができ、1テイクごとに一つのファイルが作成されます。

ここからの操作例は、SD-1のスロットにセットするSD（SDHC）カードを使って記録します。

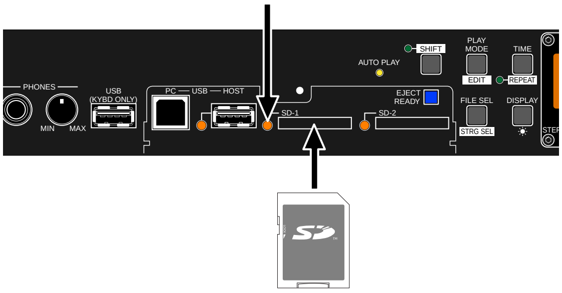
なお、前述の記録に必要な設定は、初期設定のまま記録することを前提にしています。

ストレージのセット

本機の電源がオンになっている状態で、SD-1 のスロットに未記録の SD カードをセットします。

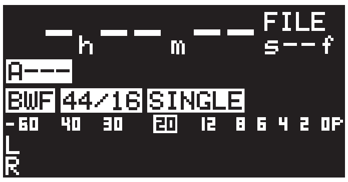
<Memo>: 複数のストレージをセットしたときは、最初にセットしたストレージがカレント・ストレージとして立ち上がります。カレント・ストレージを変更するには、事前にストレージをセレクトします（☞28ページ）。

SD1 のインジケータ点灯



SD カード、または SDHC カード

未記録の SD カードをセットすると、カード情報を読み込んだ後下記画面に変わり、SD1スロットのインジケータが点灯（緑）します。

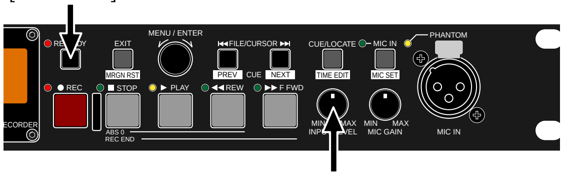


<Memo>: SDカードをセットしてから電源をオンにしても、上記同様のディスプレイを表示します。

記録レベルの調整（アナログ信号の記録時）

記録レベルは、本機がインプットモニターの状態で調整できます。 [REC RDY] キーを押すとインジケータが点滅して、インプットモニターになります。
アナログ信号を記録するときは、ディスプレイのレベル・メータを監視しながら、 [INPUT LEVEL] つまみで記録レベルを調整します（デジタル信号の記録時は必要ありません）。

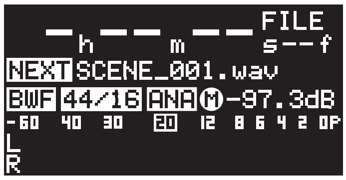
[REC RDY] キー



[INPUT LEVEL] つまみ

本機がインプットモニターになると、ファイル・ネーム表示部には“ NEXT ”が点灯して、記録時ファイルに付加されるファイル・ネームを表示します（初期設定の状態では“ **SCENE_001.wav** ”が表示されます）。

また、初期設定のファイル・モード、FS/BIT、入力信号に加え、マージン・レベルも表示されます。

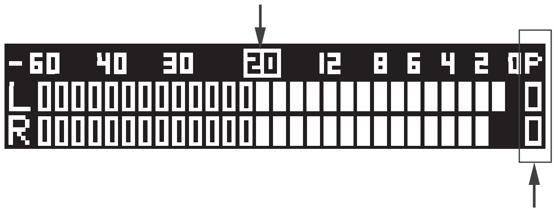


記録レベルは、レベル・メーター右端の“ **P (peak)** ”が点灯しないよう調整します。最善なS/Nを実現するためには“ **P** ”に近く、かつ“ **P** ”を越えないように設定することをお勧めします（レベル調整すると、ディスプレイのマージン・レベル値も変化します）。“ **P** ”部が頻繁に点灯する場合は、音に歪みを生じて記録されてしまいますので、ご注意ください。

[INPUT LEVEL] つまみのセンター・クリックの位置が基準となり、このつまみの位置で基準入力レベルを入力すると、出力端子から基準レベルが出力されます。

本機のリファレンス・レベルは初期設定が“ **-20dBFS** ”に設定されていて、24bit フルスケール・レベル（0dB）から“ **-20dB** ”のポイントがリファレンス・マーカーになっています。

リファレンス・マーカー



“ P (peak) ”部

＜Memo＞：表示しているマージン・レベルは、Shift モードの状態で [EXIT] / [MRGN RST] キーを押すと、リセットできます。

＜デジタル信号を記録する場合＞

[DIGITAL INPUT] に正しいデジタル信号を入力し、入力信号を " Digital " に設定した状態でインプットモニターにすると、" DIG "アイコンが点灯します。デジタル信号の記録時は、デジタル入力信号のレベルで記録されるため、本機で調整の必要はありません。なお、記録時の FS/BIT は、本機の設定が優先します。

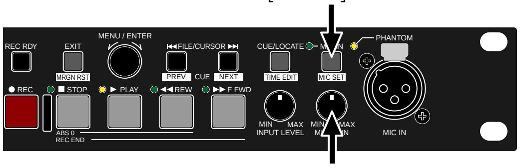


＜注意＞：" DIG "が早く点滅するときは、本機がデジタル信号にロックしていない状態を示しています。このような場合には、ケーブルの接続や外部デジタル機器を確認してください。

＜マイク音声を記録する場合＞

[MIC IN] キーを ON にすると MIC IN インジケータが点灯して、外部マイクでの記録が可能になります（MIC IN が ON になるとライン入力は遮断されます）。マイクの記録レベルは [MIC GAIN] つまみで調整します。
単独でマイク音を記録することはもとより、曲間にマイクでナレーションなどを挿入して記録することが可能です。

[MIC IN] キー



[MIC GAIN] つまみ

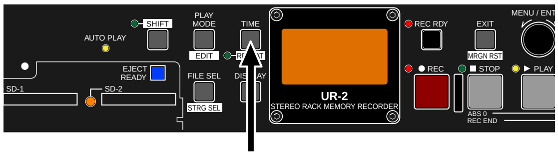
MIC IN が ON になると、ディスプレイの入力信号表示部が " ANA "（または " DIG "）から " MIC " に変わります。なお、デジタル信号に設定されている状態からマイク入力に切り換えた場合は、入力されているデジタル信号のクロックでマイク音が記録されます。



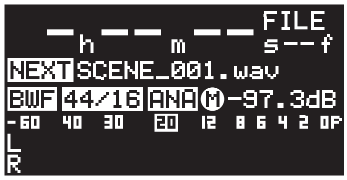
リメインの確認

記録を開始する前には、カレント・ストレージの記録可能なリメインを確認します。

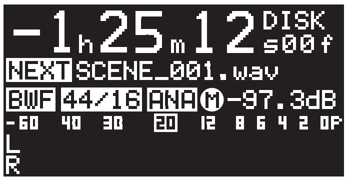
インプットモニターの状態で [TIME] / [REPEAT] キーを押すと、ディスプレイがタイム表示からリメイン表示に切り換わります（キーを押すごとに交互に切り換わります）。



[TIME] / [REPEAT] キー



＜タイム表示＞



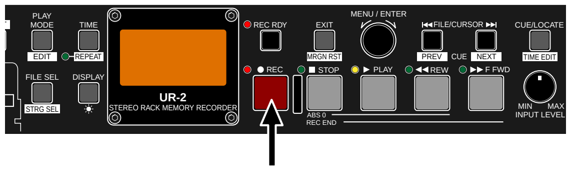
＜リメイン表示＞

上記リメイン表示例は、ステレオ・チャンネルのアナログ・オーディオ信号を 44kHz/16bit で記録する場合のリメインを示し、1 時間 25 分 12 秒の記録が可能であることを示しています。

記録の開始

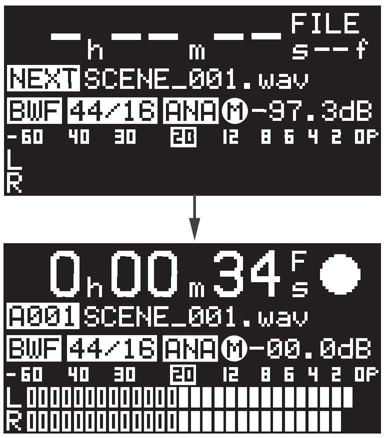
インプットモニターが ON の状態で [REC] キーを押して、記録を開始します（REC RDY インジケータは点滅から点灯に変わり、REC インジケータが点灯します）。

初めて記録を開始すると、ストレージ上に“ **BWFF** ”フォルダーが作成され、記録したファイルがそのフォルダー内に格納されます。なお、記録を繰り返すごとに新たなファイルが作成されます（**注意：同一のファイルに追記録することはできません**）。



[REC] キー

記録を開始すると、ディスプレイは下記例のように変わります。



記録を終了するには [STOP] キーを押します。
インプットモニターを解除するには [REC RDY] キーを押します。

＜ Memo ＞：本機が初期設定の状態で記録を繰り返すと、作成されるファイルのファイル・ネームは Take Number がカウントアップしていきます。

（例）：SCENE_001,wav、SCENE_002.wav・・・・

＜Memo＞：記録終了後、[STOP] キーを押しながら [REW] キーを押して、ファイルの先頭にロケートして記録したファイルを再生することができます。
なお、複数記録したファイルから希望のファイルを選択するには、[|◀◀] キーまたは [▶▶|] キーを押すか、ファイル・セレクト・モードを使います（☞ 42 ページ）。

CUE を記録する

本機には「CUE」を記録する機能を搭載しており、下記 2 つの方法で記録できます。ファイル上に記録した CUE はマーカーとして利用でき、曲の頭出しやチェーンプレイ・リスト／タイマー・プレイ・リストに登録するファイルの、スタート／エンド時間などにも利用できます。

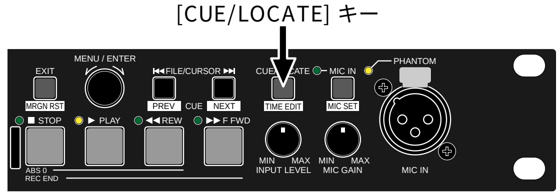
1）オーディオ信号の記録中､任意の位置にリアルタイムで CUE を記録する

2）CUE のリスト画面上で、新たな CUE を記録する

記録中、リアルタイムに CUE を記録する

オーディオ信号の記録中、CUE を記録したい位置で [CUE/LOCATE] キーを押すと、キーを押した位置に CUE が記録されます（1 ファイルに最大 99 個記録が可能）。

[CUE/LOCATE] キー





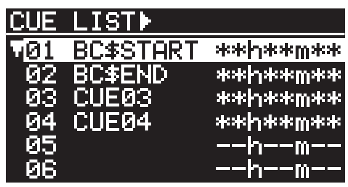
＜ポップアップ画面例＞

CUEの記録を実行すると上記例のポップアップ画面が一瞬表示され、記録を繰り返すごとに、既存の CUE ナンバーからカウントアップして登録されていきます。

記録した CUE を確認する

停止状態で [CUE/LOCATE] キーを押すと CUE のリスト一覧が表示されて、記録した CUE が確認できます。

下記表示例は、CUE が 01 ～ 04 まで記録され、05 以降は何も記録されていないことを示しています。
記録された CUE のラベルは自動的に付加され、CUE01 に付加される“ BC$START ”と CUE02 に付加される“ BC$END ”は、BWF-J 規格で予約されたラベル名になっています。

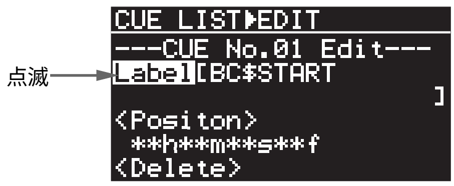


＜Memo＞： CUEのリスト画面では、[MENU] ダイヤルで任意の CUE を選択した後 [CUE /LOCATE] キーを押すと、記録されている CUE へロケートができます。

記録した CUE を編集する

CUE のリスト画面で任意の CUE を選択して [ENTER] キーを押すと、選択したCUEをエディットするための画面に変わります（初期設定では“ Label ”が点滅します）。

この画面では、CUE ラベルの編集、CUEポジションの編集、あるいは不要になった CUE が削除できます。



● CUE のラベルを編集する

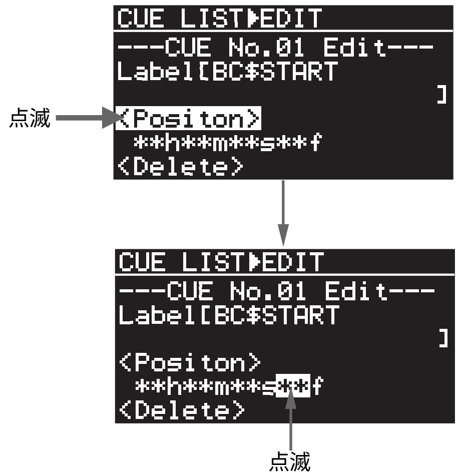
“ Label ”が点滅している状態で [ENTER] キーを押すと、現在登録されているラベルの最初の文字が点滅して編集可能になります。



編集ポイントは [|◀◀] / [▶▶|] キーで移動し、[MENU] ダイヤルでラベルを入力した後、[ENTER] キーを押して再登録します（USB キーボードが接続されているときは、キーボードでもラベルが入力できます）。

● CUE のタイム・データを編集する

[MENU] ダイヤルで **“ <Position> ”** を反転させて [ENTER] キーを押すと、現在登録されているポジション（タイム・データ）のフレーム値が点滅して、編集が可能になります。



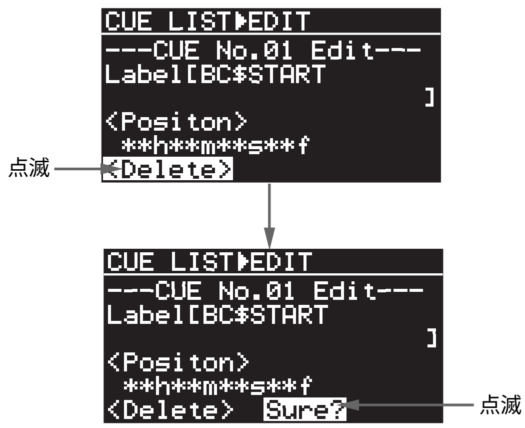
編集ポイントは [|◀◀] / [▶▶|] キーで移動し、[MENU] ダイヤルで数値を入力した後、[ENTER] キーを押して再登録します（USB キーボードが接続されているときは、キーボードでも入力できます）。

＜注意＞： 不適当な値を入力して [ENTER] キーを押しても、一瞬 “ Illegal Time! ” が点灯して、操作は無効になります。

＜Memo＞： タイム・データを新たに入力した後 [CUE/LOCATE] キーを押すと、入力したポジションへロケートできます。

● 不要な CUE を削除する

[MENU] ダイヤルで画面の一番下にある **“ <Delete> ”** を反転させて [ENTER] キーを押すと **“ Sure? ”** が点滅します。



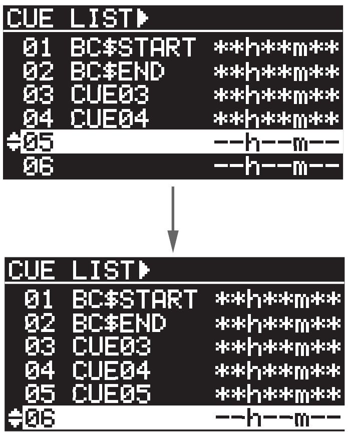
続けて [ENTER] キーを押すと、選択したCUEポイントがリストから削除されます。

＜Memo＞： 削除したCUEポイントのリスト表示は、ラベル部分が空白になり、タイム表示部は“ --h--m--s--f ” になります。

CUEのリスト画面上で新たなCUEを登録する

CUEのリスト画面が表示されている状態で、新たなCUEを登録します。

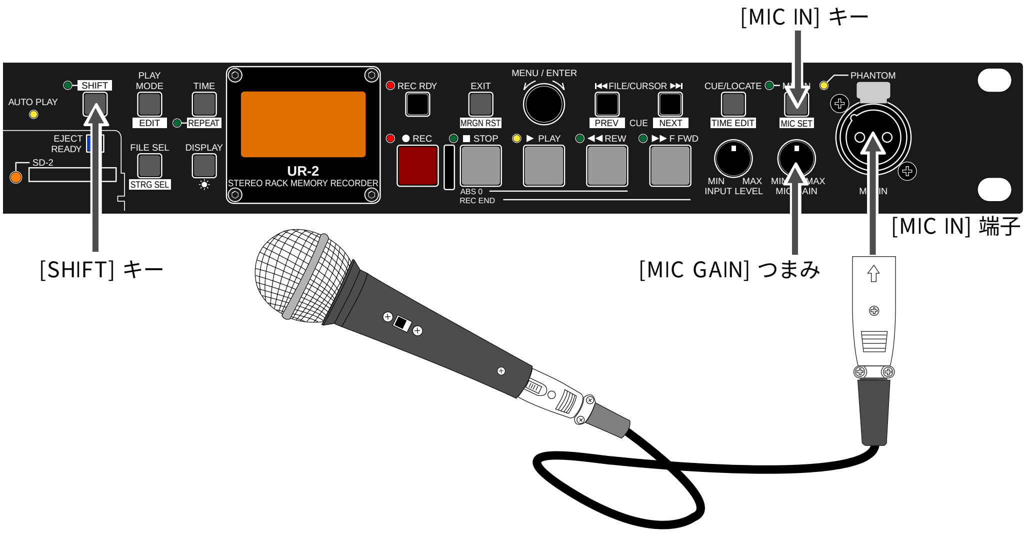
下記例のように何も登録されていないCUEナンバー（例では“ 05 ”）を [MENU] ダイヤルで選択して [ENTER] キーを押します。
[ENTER] キーを押したときのタイム・データが、CUE05として新たに登録されます。



[STOP] キーを押す（または [EXIT] キーを押していく）と、CUEのエディット・モードから抜け出すことができます。

外部マイクを使う

フロント・パネルの [MIC IN] 端子に外部マイクを接続して、記録時または再生時に使用できます。



本機が初期設定の状態では、[MIC IN] 端子横の [MIC IN] キーを ON（MIC IN インジケータ：点灯）するだけで外部マイクが有効になり、記録／再生時のマイク・レベルは [MIC GAIN] つまみでコントロールします。

MENU モードの " MIC IN SETUP " メニューには外部マイクを使う場合に必要な設定メニューを搭載していますので、ファンタム電源の供給など、用途に合わせた設定でご使用いただけます（" MIC IN SETUP "メニューについては次ページからの説明を参照してください）。

記録時のマイク使用

- **単独でマイクの音声のみを記録する。**
- **ライン入力の記録中、マイクの音声を割り込んで記録する。**

アナログまたはデジタル・オーディオ信号の記録中 [MIC IN] キーを押すと、記録ソースがマイク入力に切り替わってオーディオ・ソースの間にマイク音声を割り込んで記録できます（曲間にナレーションを入れたりすることが可能）。

また、ライン入力の記録中誤って不要なマイク音声を記録しないよう、[MIC IN] キーの機能を無効にしたり、マイクでの記録機能を無効にすることができます。
これらの設定は、後述の " MIC IN SETUP " メニューで設定できます。

再生時のマイク使用

- **ファイルを再生しながら、再生音にマイクの音声をミックスして出力する。**

ファイルの再生音にマイクの音声をミックスして出力する際、ファイル再生音の出力を減衰させたり、ミュートすることが可能です（後述の " MIC IN SETUP " にある " Play ATT. " メニューで設定できます）。

- **マイクのみを使った、アナウンスなどに使用。**

MIC IN SETUP メニューの設定

記録または再生時にマイクを使用する場合には、下記操作手順でMIC IN SETUPメニューに入り、用途に合わせた設定を行います。

(1) [SHIFT] キーを押してShiftモードをON（SHIFTインジケータ：点灯）にした後、[MIC IN] / [MIC SET] キーを押します。

MIC IN SETUPメニューのメニュー・アイテムを選択する画面に変わります。

```
M▶MIC▶
▼Mic in       :Enable
 Switch hold  :On
 Play ATT.    :-6dB
 Mic record   :Enable
 Phantom      :Off
```

＜Memo＞：メニュー・アイテムを選択する画面を表示させるには、下記操作でも可能です。

1）停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

2）[MENU] ダイヤルで“ MIC IN SETUP ”を選択して、[ENTER] キーを押します。

```
MENU▶
 FILE SEL         ▶
 STORAGE SEL      ▶
⇕MIC IN SETUP     ▶
 CHAIN PLAY SET   ▶
 TIMER PLAY SET   ▶
 REMOTE SET       ▶
```

↓

```
M▶MIC▶
▼Mic in       :Enable
 Switch hold  :On
 Play ATT.    :-6dB
 Mic record   :Enable
 Phantom      :Off
```

(2) [MENU] ダイヤルで設定するメニュー・アイテムを選択して、[ENTER] キーを押します。

現在の設定パラメータが点滅して、変更可能になります。

```
M▶MIC▶Mic in
 Mic in       :Enable
 Switch hold  :On
 Play ATT.    :-6dB
 Mic record   :Enable
 Phantom      :Off
```

点滅

(3) [MENU] ダイヤルで希望のパラメータを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。

下記図はMic InメニューをDisableに設定した例です。

```
M▶MIC▶
▼Mic in       :Disable
 Switch hold  :On
 Play ATT.    :-6dB
 Mic record   :Enable
 Phantom      :Off
```

他のメニューも同じ要領で設定し、設定後は [STOP] キーを押すか [EXIT] キーを押していき、MENUモードから抜け出します。各メニュー・アイテムの設定可能なパラメータなどの詳細は、下記説明を参照してください。

● [MIC IN] キーの機能設定

Mic Inメニューでは、[MIC IN] キーの機能を有効にするか無効にするかを設定します。

Enable (初期設定)	[MIC IN] キーを押すと、マイク入力のON/OFFが交互に切り換えできます。ONでMIC INインジケータが点灯し、OFFで消灯します。
Disable	[MIC IN] キーを押してもON/OFFできません。

＜Memo＞：Disableに設定した状態で [MIC IN] キーを押すと下記ポップアップ表示が点灯し、無効になっていることを警告します。

```
Disable Mic in
```

● [MIC IN] キーの動作設定

Switch holdメニューでは、[MIC IN] キーの動作（トグル動作／モーメンタリー動作）を設定します。

On (初期設定)	[MIC IN] キーがトグル動作で機能します。[MIC IN] キーを一度押すとONになってその状態を保持し、再度 [MIC IN] キーを押すとOFFになります。
Off	[MIC IN] キーがモーメンタリー動作で機能します。[MIC IN] キーを押し続けている間ONで、放すとOFFになります。

● ファイル再生音の減衰量を設定

Play ATT. メニューでは、オーディオ・ファイルを再生しながらマイク音声をミックスして出力する際の、ファイル再生音の減衰率を設定します（マイク音声の出力には影響ありません）。

0dB	再生音は減衰されず、記録時のレベルで出力します。
-6dB （初期設定）	再生音が -6dB 減衰されて出力されます。
-12dB	再生音が-12dB減衰されて出力されます。
- ∞	再生音がミュートされます。

● 記録時の MIC IN 機能を設定

Mic Recordメニューでは、記録時（インプットモニター含む）にMIC INを有効にするか、無効にするかを設定します。

Enable （初期設定）	記録中 [MIC IN] キーを ON すると、記録ソースがライン入力からマイク入力に切り替わり、マイク音声が記録できます。
Disable	記録中 [MIC IN] キーを押しても、入力ソースは切り替わりません。

<注意>：ライン入力からマイク入力への切り換えは、アナログ入力の記録時およびデジタル入力の記録時でも可能です。ただし、デジタル入力の記録時に切り換えた場合、マイク音声はデジタル入力のクロックで記録されます。

<注意>：“ Mic in ” メニューが “ Enable ” に設定されていても、“ Mic record ” メニューを “ Disable ” に設定するとマイクで記録することはできません（ただし、再生時は問題ありません）。
また、“ Mic in ” メニューが “ Disable ” に設定されている状態では、“ Mic record ” メニューを “ Enable ” に設定してもマイクでは記録できません。
インプットモニターまたは記録中に [MIC IN] キーを押すと、下記ポップアップ表示が点灯して警告します。





● ファンタム電源の設定

Phantom メニューでは、[MIC IN] 端子にファンタム電源を給電するか、しないかを設定します。

通常、ファンタム電源がダイナミック・マイクにダメージを与えることはありませんが、ファンタム電源が供給されている状態でダイナミック・マイクを接続するのは控えてください。特に、旧タイプのリボンマイクを使うときは注意が必要です（ご使用になるマイクの説明書を参照して、ファンタム電源による危険性を確認してからご使用ください）。

Off （初期設定）	ファンタム電源は供給されません。
On	ファンタム電源（+48V）が [MIC IN] 端子に供給されます（PHANTOM インジケータが点灯します）。

<注意>：“ Phantom ”メニューの“ On/Off ”は、[MIC IN] 端子にマイクを接続している状態で行ってください。

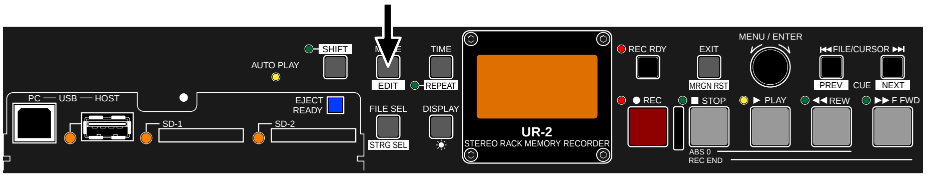
<注意>：ファンタム電源が供給されている状態では、[MIC IN] 端子からマイクを外さないでください。

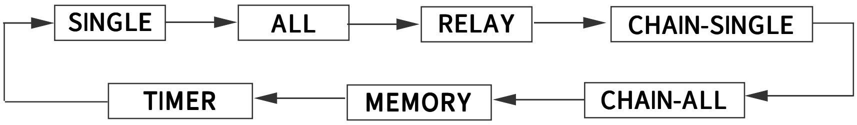
再　生

プレイ・モードについて

本機には7つのプレイ・モードがあり、[PLAY MODE] キーを押していくと下記順に切り換わります。

[PLAY MODE] キー





SINGLE プレイ・モード	カレント・ストレージに記録されている任意のファイルのみを再生します。 初期設定は SINGLE モードに設定されています（☞次ページ)。
ALL プレイ・モード	カレント・ストレージに記録されている全ファイルを、記録した順に連続再生します（☞ 43 ページ)。
RELAY プレイ・モード	複数のストレージがセットされている状態で選択でき、 現在セットされている全てのストレージに記録されているファイルを、ストレージをまたいで連続再生します（☞43ページ)。
CHAIN-SINGLE プレイ・モード	カレント・ストレージにあらかじめチェーン・プレイ用のリストが作成されている状態で選択でき、プレイ・リストにある任意のファイルのみを再生します（☞ 44 ページ)。
CHAIN-ALL プレイ・モード	カレント・ストレージにあらかじめチェーン・プレイ用のリストが作成されている状態で選択でき、プレイ・リストの全ファイルを連続して再生します（☞ 44 ページ)。
MEMORY プレイ・モード	カレント・ストレージにあらかじめチェーン・プレイ用のリストが作成されている状態で選択でき、本機に接続するUSBキーボードの10キー（0～9）に振り分けられたメモリー・データのインスタント・スタートを実行します（☞ 45 ページ)。
TIMER プレイ・モード	あらかじめ設定した時間になると、登録したファイルを自動的に再生を開始します（☞45 ページ)。

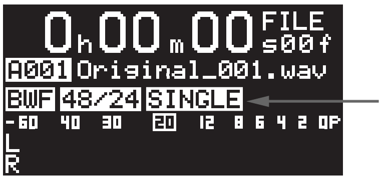
＜ Memo ＞：プレイ・モードは、 [PLAY MODE] キーで設定する以外に MENU モードの PLAY SETUP にある " Play mode " メニューでも設定できます（☞ 56 ページ)。

＜ Memo ＞：本機には再生時に活用できる、下記機能も搭載しています。

(1)　再生を繰り返す（リピート機能）☞ 54 ページ
(2)　ロケート実行後、自動的に再生する（オート・プレイ機能）☞ 54 ページ
(3)　電源投入後、自動的に再生する（パワーオン・プレイ機能）☞ 55 ページ
(4)　キューイングしながら再生する（キューイング機能）☞ 54 ページ
(5)　デジタル・スクラブで再生する（デジタル・スクラブ機能）☞ 55 ページ

SINGLE プレイ・モードの再生

“ SINGLE プレイ・モード ”を選択すると、ディスプレイに “ SINGLE ” が点灯します（初期設定では “ SINGLE プレイ・モード ” になっています）。



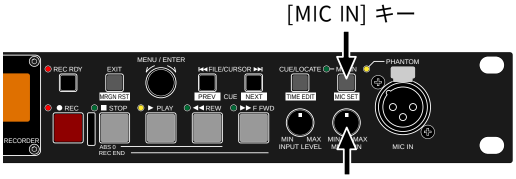
“ SINGLE プレイ・モード ”では、現在立ち上がっているファイルのみを再生して、同じファイルの先頭で停止します。

他のファイルを再生するには、右記いずれかの方法でセレクトします。

＜ Memo ＞：リピート機能を併用すると、 [STOP] キーを押して停止させるまで繰り返して再生を続けます（54 ページを参照）。

＜ Memo ＞：ファイルを再生しながらマイク音声をミックスして出力することができます。再生中 [MIC IN] キーを押すと、 [MIC IN] コネクタに接続する外部マイクが有効になります。
マイク音声のレベルは [MIC GAIN] つまみで調整します。

[MIC IN] キー



[MIC GAIN] つまみ

マイクの音声は、ファイルの再生音にミックスしたり、停止状態でマイクの音声のみを出力することができます。
ファイルの再生音にミックスして出力する場合、初期設定ではマイクの音声よりファイルの再生音を -6dB 減衰して出力するようになっています。
マイク使用時に必要な設定は、38 ページ記載の **「外部マイクを使う」** を参照してください。

再生するファイルを選択する

● [I◀◀] キー／ [▶▶I] キーを使う

停止状態で [I◀◀] キー（または [▶▶I] キー）を押すと、現在立ち上がっているファイルの前後にエントリーされているファイルの先頭にスキップします（キーを押した回数前後のファイルへスキップします）。

● ファイル・セレクト・モードを使う

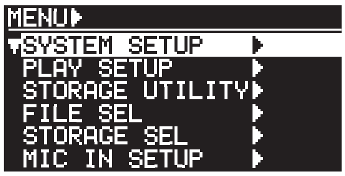
(1)　停止状態で [FILE SEL] キーを押します。
記録済みファイルの選択画面に変わります。



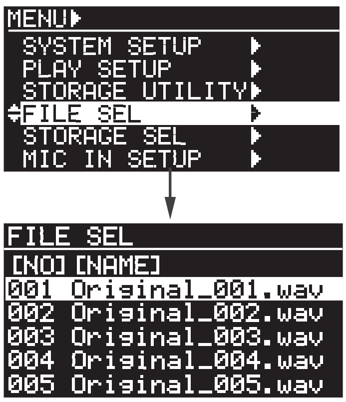
(2)　[MENU] ダイヤルで希望のファイルを選択して、[ENTER] キーを押します。
選択したファイルのHome画面に変わります。

＜ Memo ＞：上記ファイルの選択画面は、下記操作でも表示できます。

1）停止状態で [ENTER] キーを押して MENU モードへ入ります。

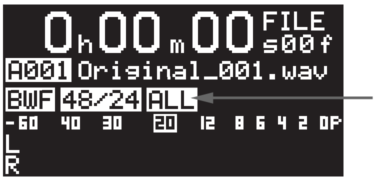


2）[MENU] ダイヤルで “ FILE SEL ” メニューを選択して [ENTER] キーを押します。
上記同様、ファイルを選択する画面を表示します。



ALL プレイ・モードの再生

“ ALL プレイ・モード ” を選択すると、ディスプレイに “ ALL ” が点灯します。



“ ALL プレイ・モード ”では、カレント・ストレージに記録されているすべてのファイルを、記録順に連続再生します（順番を入れ替えて再生したい場合は、後述の “ CHAIN-ALL プレイ・モード ” を使います)。
一番最後に再生するファイルの再生が終了すると、終了位置で停止します。

通常、カレント・ストレージに一番最初に記録されたファイルから順に連続して再生しますが、再生するファイルは、 [|◀◀] または [▶▶|] キーを押すか、ファイル・セレクト・モードで選択します（☞ 42 ページ)。

<注意>：一番最初に記録されたファイル以外をスタート・ファイルにセレクトした場合、スタート・ファイルの前にエントリーされているファイルは再生しません。例えば、001 〜 010 のファイルが記録されている状態で、スタート・ファイルを 005 にセレクトした場合、001〜004のファイルは再生せず、005 〜 010 の全ファイルを再生します。

<注意>：PC などで記録されたファイルを SD カードなどにコピーして本機にセットした場合、基本的にはSDカードにコピーした順で再生されます。ただし、PC上でファイル･ネームを変更したファイルは、再生順が最後尾になることがあります。

< Memo >：リピート機能を併用すると、 [STOP] キーを押して停止させるまで繰り返して再生を続けることができます（☞ 54 ページ)。

< Memo >：再生は、カレント・ストレージに記録された順番で行われます。万一任意のファイル･ネームを編集しても、順番が変わることはありません。

<Memo>：ファイルの再生時に、外部マイクを使ってファイルの再生音にマイクの音声をミックスしたり、マイク音声のみを出力することができます（☞ 38 ページ)。

RELAY プレイ・モードの再生

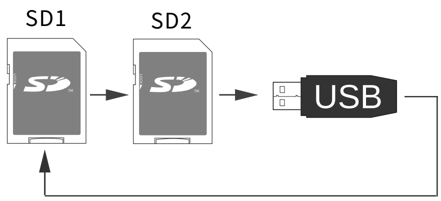
“ RELAY プレイ・モード ” を選択すると、ディスプレイに “ RELAY ” が点灯します。



“ RELAY プレイ・モード ” では、カレント・ストレージに記録されているファイルから連続再生し、カレント・ストレージのファイル再生が終了すると自動的につぎのストレージに切り替わり、連続再生します。

<注意>：二つのストレージがセットされている状態で片方のストレージを抜くと、“ RELAY プレイ・モード ”がキャンセルされ、自動的に“ ALL プレイ・モード ” と同じ動作になります。

< Memo >：ストレージは下記図の順に切り替わります。



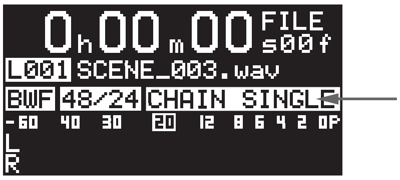
<注意>：ストレージが切り替わるとき、ロードに時間がかかるため数秒のブランクが発生します。

<注意>：カレント・ストレージに複数のフォルダーが存在するときは、今再生しているフォルダー内の最後のファイル再生が終わると、つぎのストレージに切り替わります。

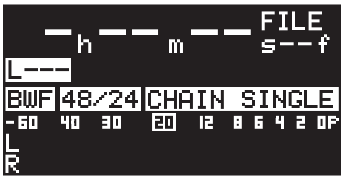
<注意>：切り替わったストレージに複数のフォルダーがあるときは、フォルダーの選択画面が表示されて停止してしまいます（☞ 29 ページ)。

CHAIN SINGLE プレイ・モードの再生

“ CHAIN SINGLE プレイ・モード ” を選択すると、ディスプレイに“ CHAIN SINGLE ”が点灯し、設定されているプレイ・リスト情報を読み込んで、リストの一番最初のファイルが立ち上がります。



＜注意＞：リストが作成されていない状態では **“ CHAIN LIST Empty! ”**が点灯して下記画面を表示します。リストを作成してやり直してください（プレイ・リストの作成は 46 ページを参照）。



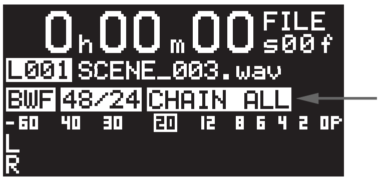
“ CHAIN SINGLE プレイ・モード ” では、チェーンプレイ・リストの中から任意のファイルのみを再生し、再生終了後次のファイル先頭で停止します。再生するファイルは、 [I◀◀] または [▶▶I] キーを押すか、ファイル・セレクト・モードで選択します（☞ 42 ページ）。

＜ Memo ＞：リピート機能を併用すると、 [STOP] キーを押して停止させるまで繰り返して再生を続けます（☞ 54 ページ）。

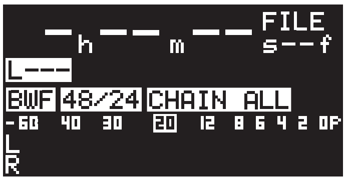
＜Memo＞：ファイルの再生時に、外部マイクを使ってファイルの再生音にマイクの音声をミックスしたり、マイク音声のみを出力することができます（☞ 38 ページ）。

CHAIN ALL プレイ・モードの再生

“ CHAIN ALL プレイ・モード ” を選択すると、ディスプレイに “ CHAIN ALL ” が点灯し、設定されているプレイ・リスト情報を読み込んで、リストの一番最初のファイルが立ち上がります。



＜注意＞：リストが作成されていない状態では **“ CHAIN LIST Empty! ”**が点灯して下記画面を表示します。リストを作成してやり直してください（プレイ・リストの作成は 46 ページを参照）。



“ CHAIN ALL モード ” では、チェーンプレイ・リストの先頭に登録されているファイルから再生し、登録されているすべてのファイルを連続再生します。
リストの一番最後のファイル再生が終了すると、自動的にリストの先頭ファイルのスタート・ポイントで停止します。スタートするファイルは、[I◀◀] または [▶▶I] キーを押すか、ファイル・セレクト・モードで選択します（☞ 42 ページ）。

＜注意＞：異なったFS/BITのファイルがリストに登録されている場合は、ファイルが切り替わるのに若干時間がかかります。そのため、ファイルとファイルの間に無音が発生します。

＜Memo＞：ファイルの再生時に、外部マイクを使ってファイルの再生音にマイクの音声をミックスしたり、マイク音声のみを出力することができます（☞ 38 ページ）。

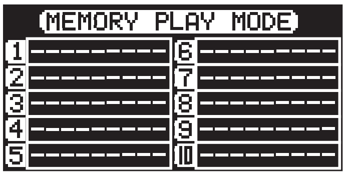
＜ Memo ＞：リピート機能を併用すると、 [STOP] キーを押して停止させるまで繰り返して再生を続けます（☞ 54 ページ）。

MEMORY プレイ・モードの再生

“ MEMORY プレイ・モード ”を選択すると、設定されているプレイ・リスト情報を読み込んで、下記例の画面が表示されます。

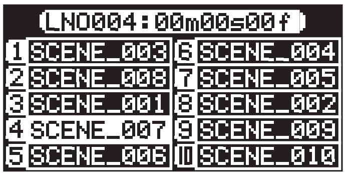


＜注意＞：リストが作成されていない状態では **“ CHAIN LIST Empty! ”**が点灯して下記画面を表示します。リストを作成してやり直してください（プレイ・リストの作成は 46 ページを参照）。



“ MEMORY プレイ・モード ”では、プレイ・リストの 1 〜 10 に登録されたファイルのインスタント・スタートが可能で、本機に接続するUSBキーボードを使って実行します。

上記画面のメモリー・ナンバー 1 〜 10 が、キーボードの 10 キー（0 〜 9）に振り分けられており、メモリー・ナンバーと同じ番号の 10 キーを押すと、選択したメモリー・ナンバーに登録されているファイルのインスタント・スタートを実行します（10 キーの 0 は、リスト 10 に割り当てられています）。
下記画面は 10 キーの“ 4 ”を押した場合の例で、画面上部には再生時間を表示します。



<注意>：“ MEMORY プレイ・モード ” では他のプレイ・モードと異なり、リピート機能は併用できません。

TIMER プレイ・モードの再生

“ TIMER プレイ・モード ” を選択すると、設定されているプレイ・リスト情報を読み込んで、下記例の画面が表示されます。



＜注意＞：リストが作成されていない状態では **“ TIMER LIST Empty! ”**が点灯して下記画面を表示します。リストを作成してやり直してください（プレイ・リストの作成は 51 ページを参照）。



“ TIMER プレイ・モード ” では、作成したリストに登録されているファイルが、登録した時間になると再生を開始します。チャイムなどの再生に利用できます。

<注意>：タイマー・プレイは、本機に内蔵している RTC の時間情報を基に動作します。そのため、内蔵 RTC は正しい時間に設定しておくことが大切です。時間の設定は 23 ページを参照してください。

< Memo >：上記タイマー・プレイ用の画面が表示されている状態で [PLAY] キーを押すと、タイマー・プレイに設定されているファイルのプレビュー再生が可能です。

チェーンプレイ・リストの新規作成

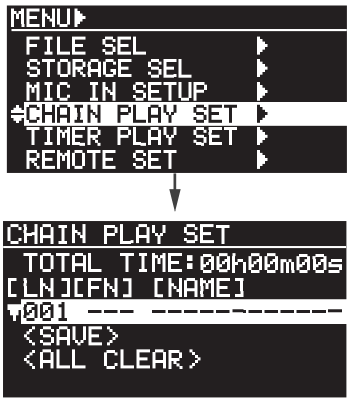
CHAIN-SINGLE、CHAIN-ALLまたはMEMORYプレイ・モードを実行するために、「チェーンプレイ・リスト」の作成が必要です。

作成するチェーンプレイ・リストは、カレント・ストレージ上の現在オープンしているフォルダ内に保存されます。下記操作は、リストを作成するストレージのフォルダがオープンして、フォルダ内に記録されているファイルが立ち上がっていることを前提にしています。

＜Memo＞：作成するチェーンプレイ・リストは、最大250まで登録することが可能です。なお、登録する001～010までのリストは、MEMORYプレイ・モードで使用されます。

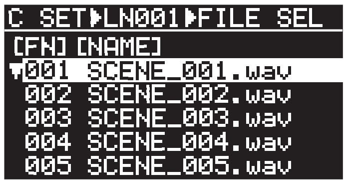
(1)　停止状態で [ENTER] キーを押して、MENUモードへ入ります。

(2)　[MENU] ダイヤルで " CHAIN PLAY SET " を選択して、[ENTER] キーを押します。
リスト・ナンバーを選択する画面に変わり、以下の内容が表示されます。

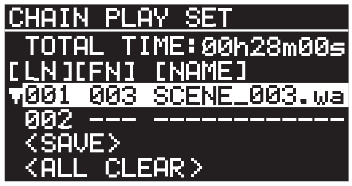


TOTAL TIME	リストに登録されるファイルの総時間を表示します。
[LN]	リスト・ナンバーを表示し、最大250まで登録が可能です。
[FN] [NAME]	登録するファイル・ナンバーとファイル・ネームを表示します。
<SAVE>	作成したリストを保存するとき選択します。
<ALL CLEAR>	作成した全リストをクリアするとき選択します。

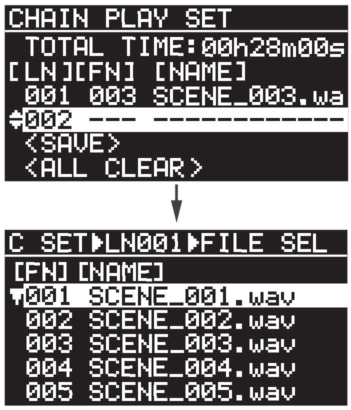
(3)　" 001 "が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
リスト・ナンバー001に登録する、ファイルの選択画面に変わります。



(4)　[MENU] ダイヤルでファイルを選択して [ENTER] キーを押します。
例としてファイル003を選択すると、リスト・ナンバー001にファイル003が登録され、再度リスト・ナンバーを選択する画面に変わります。



(5)　[MENU] ダイヤルで " 002 " を反転させて、[ENTER] キーを押します。
前述と同様、リスト002に登録するファイルの選択画面を表示します。



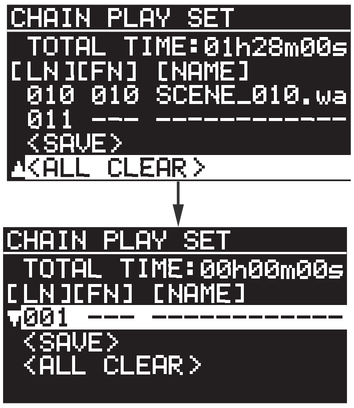
(6)　[MENU] ダイヤルでファイルを選択して [ENTER] キーを押します。
リスト・ナンバー002に選択したファイルが登録され、再度リスト・ナンバーを選択する画面に変わります。

(7)　同じ要領でリスト・ナンバー003以降にファイルを登録します。
例として、リスト・ナンバー010まで登録します。



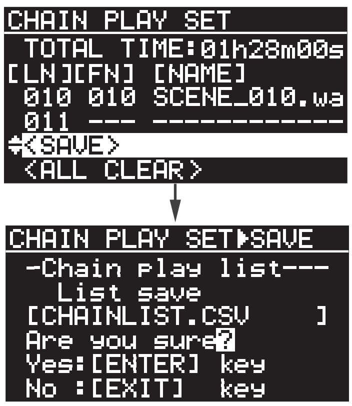
＜Memo＞：通常、前述の操作でファイルをリストに登録すると、ファイルの先頭（ABS 0）から最終記録位置（REC END）までのデータが登録されます。ただし、用途に応じてスタート／エンド時間を任意に指定して登録することもできます（次項「登録済みリストの編集」を参照してください）。

＜Memo＞： [MENU] ダイヤルで画面の一番最後にある **“ <ALL CLEAR> ”**を反転させて、[ENTER] キーを押すと、登録したファイルのリストが全てクリアされ、登録する前の画面に変わります。



(8)　[MENU] ダイヤルで画面最後にある “ <SAVE> ” を反転させて [ENTER] キーを押します。

ファイル・ネーム **“ CHAINLIST.CSV ”**のプレイ・リストを保存するための画面に変わり、**“ ? ”**が点滅します。



(9)　[ENTER] キーを押して、保存を実行します。

保存されると同時に、Home 画面に変わります。

＜Memo＞：プレイ・リストは、ファイル・ネーム“ CHAINLIST.CSV ” という CSV 形式のファイルで、カレント・ストレージのフォルダー内に保存されます（**注意：リストは上書きされます**）。☞ 88 ページ参照

登録済みリストの編集

登録済みのチェーンプレイ・リストを呼び出し、用途に応じた下記編集を実行します。

1）タイム・エディット・モードで、ファイルのスタート／エンド時間を編集する。

2）CUEのタイム･データをスタート／エンド時間に置き換える。

3）デジタル･スクラブ機能でスタート／エンド時間を微調整する。

4）既存リストに新たなファイルをインサートする。

5）不要なファイルをリストから削除する。

ここからの操作は、前述の「新規リストの作成」において下記リストが作成されていることを前提にしています。

リスト No	ファイル No	ファイル・ネーム
001	003	SCENE_003
002	008	SCENE_008
003	001	SCENE_001
004	007	SCENE_007
005	006	SCENE_006
006	004	SCENE_004
007	005	SCENE_005
008	002	SCENE_002
009	009	SCENE_009
010	010	SCENE_010

タイム・エディット・モードで編集する

例として、上記リスト・ナンバー002に登録されているファイル 008 のスタート時間とエンド時間を、タイム・エディット・モードを使って編集します。

(1)　停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

(2)　[MENU] ダイヤルで “ CHAIN PLAY SET ” を選択して [ENTER] キーを押します。

登録済みのチェーンプレイ･リスト画面に変わります。



(3)　[MENU] ダイヤルで リスト " 002 " を選択して、[ENTER] キーを押します。

選択したリストに登録されているファイルのスタート／エンド時間が表示されます。

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
 [FNO]008
 [NAME]SCENE_008.wav
 [START]00h00m00s00f
 [END]  00h28m21s20f
 <SCRUB-S> <SCRUB-E>
 <SAVE> <DEL> <INS>
```

前述の「リストの新規作成」で登録したファイルのスタート時間はファイルの先頭（ABS 0）で、エンド時間はファイルの最終記録時間（R E C END）が登録されています。

(4)　スタート時間を編集するには" [START] "が反転している状態で [ENTER] キーを押し、エンド時間を編集するには [MENU] ダイヤルで " [END] " を反転させて [ENTER] キーを押します。

下記例のように、フレームの桁が点滅する画面に変わります。

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
 [FNO]008
 [NAME]SCENE_008.wav
 [START]00h00m00s00f
 [END]  00h28m21s20f
 <SCRUB-S> <SCRUB-E>
 <SAVE> <DEL> <INS>
```

↓

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
 [FNO]008
 [NAME]SCENE_008.wav
 [START]00h00m00s00f   ← 点滅
 [END]  00h28m21s20f
 <SCRUB-S> <SCRUB-E>
 <SAVE> <DEL> <INS>
```

＜ " [START] " 選択時のエディット画面＞

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
 [FNO]008
 [NAME]SCENE_008.wav
 [START]00h00m00s00f
 [END]  00h28m21s20f
 <SCRUB-S> <SCRUB-E>
 <SAVE> <DEL> <INS>
```

↓

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
 [FNO]008
 [NAME]SCENE_008.wav
 [START]00h00m00s00f
 [END]  00h28m21s20f   ← 点滅
 <SCRUB-S> <SCRUB-E>
 <SAVE> <DEL> <INS>
```

＜ " [END] " 選択時のエディット画面＞

(5)　任意のスタート／エンド時間を編集します。

点滅ポイントで [MENU] ダイヤルを使って数値を入力し、点滅ポイントは [I◀◀] / [▶▶I] キーで移動します。

(6)　編集後 [MENU] ダイヤルで " <SAVE> " を反転させて [ENTER] キーを押します。

編集したスタート／エンド時間に再登録され、前述のファイル・リストを選択する画面に変わります。

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
 [FNO]008
 [NAME]SCENE_008.wav
 [START]00h00m30s00f
 [END]  00h20m00s00f
 <SCRUB-S> <SCRUB-E>
 <SAVE> <DEL> <INS>
```

↓

```
CHAIN PLAY SET
 TOTAL TIME:01h28m00s
[LN][FN] [NAME]
 001 003 SCENE_003.wa
♦002 008 SCENE_008.wa
 003 001 SCENE_001.wa
 004 007 SCENE_007.wa
```

● CUE のタイム・データに置き換える

現在表示されているスタート時間およびエンド時間を、CUE のタイム・データに置き換えます。

> **＜注意＞：**この操作は、編集するファイルにあらかじめCUEが記録されていることが必要です。CUEが記録されていないファイルでは、操作できません。
> なお、タイム・データに置き換えたCUEのデータは、設定後編集しても内容は反映されません。

(1)　[MENU] ダイヤルで" [START] "または" [END] " を反転させて、[CUE/LOCATE] キーを押します。

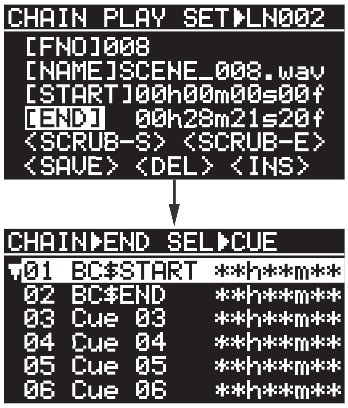
CUE のリスト画面が表示されます。

```
CHAIN PLAY SET▶LN002
 [FNO]008
 [NAME]SCENE_008.wav
 [START]00h00m00s00f
 [END]  00h28m21s20f
 <SCRUB-S> <SCRUB-E>
 <SAVE> <DEL> <INS>
```

↓

```
CHAIN▶START SEL▶CUE
▼01 BC$START  **h**m**
 02 BC$END    **h**m**
 03 Cue 03    **h**m**
 04 Cue 04    **h**m**
 05 Cue 05    **h**m**
 06 Cue 06    **h**m**
```

＜ " [START] " 選択時の CUE リスト画面＞



＜“[END]”選択時のCUEリスト画面＞

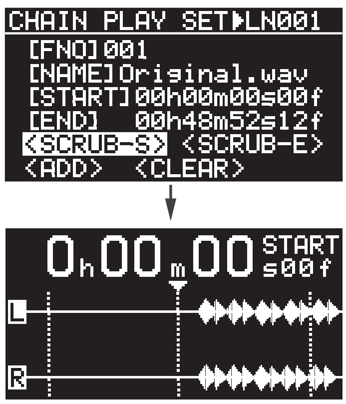
(2)　[MENU] ダイヤルで希望の CUE を選択して、[ENTER] キーを押します。
スタート時間またはエンド時間に、選択した CUE のタイム・データが登録されます。

(3)　編集後 [MENU] ダイヤルで“ <SAVE> ”を反転させて [ENTER] キーを押します。
前述のファイル･リストを選択する画面に変わります。

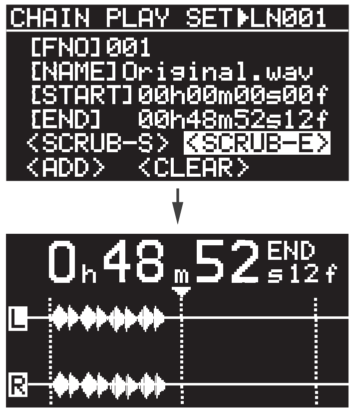
●デジタル・スクラブ機能で微調整する

現在表示されているスタート時間およびエンド時間を、デジタル・スクラブ機能を使って微調整します。

(1)　[MENU] ダイヤルで“ <SCRUB-S> ”または“ <SCRUB-E> ”を反転させて、[ENTER] キーを押します。
登録されているスタート時間､またはエンド時間の波形が表示され､デジタル・スクラブが可能になります。



＜スタート時間のスクラブ画面＞



＜エンド時間のスクラブ画面＞

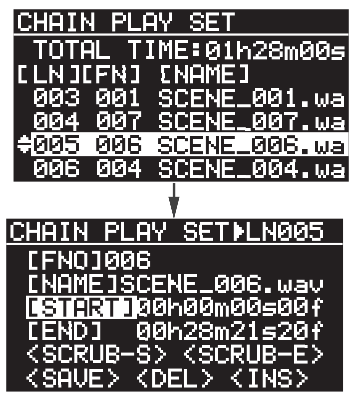
(2)　[MENU] ダイヤルでスクラブしながら微調整した後 [ENTER] キーを押します。
スタートポイント（またはエンド・ポイント）を中心に 30msec のルーピング再生が可能です。[ENTER] キーを押すと、微調整したポイントが新たなスタート／エンド時間に登録されます。

(3)　編集後 [MENU] ダイヤルで“ <SAVE> ”を反転させて [ENTER] キーを押します。
前述のファイル･リストを選択する画面に変わります。

●リストに新たなファイルをインサートする

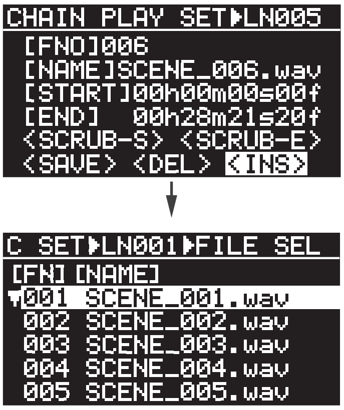
現在作成されているプレイ・リストに、新たなファイルをインサートします。ここでは例として、前述 46 ページに記載したチェーンプレイ･リストの004と005の間にファイル 011（SCENE_011.wav)をインサートします。下記操作は、チェーンプレイ・リストの画面が表示されていることを前提にしています。

(1)　[MENU] ダイヤルでリスト・ナンバー“ 005 ”を反転させて､[ENTER] キーを押します。
選択したファイル･リストのエディット画面に変わります。



(2)　[MENU] ダイヤルで " <INS> " を反転させて、[ENTER] キーを押します。

登録するファイルの選択画面に変わります。



(3)　[MENU] ダイヤルで" 011 SCENE_011.wav "を選択して、[ENTER] キーを押します。

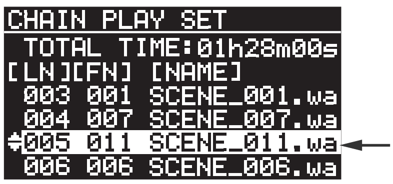
新たなファイル 011 が、インサート前のリスト 005 として新たにインサートされます。

このとき、インサートしたファイル以降のリスト・ナンバーは順に繰り下がります。

＜インサート前のリスト画面＞



＜インサート後のリスト画面＞



(4)　インサート後 [MENU] ダイヤルで" <SAVE> "を反転させて [ENTER] キーを押します。

前述のファイル･リストを選択する画面に変わります。

●リストから任意のファイルを削除する

現在作成されているプレイ・リストから、任意のファイルを選択して削除します。例として、リスト 005 に登録されているファイル 006 " SCENE_006.wav " を削除します。

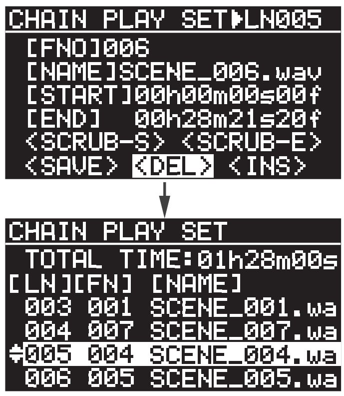
(1)　[MENU] ダイヤルでリスト・ナンバー " 005 " を反転させて、[ENTER] キーを押します。

選択したファイル･リストのエディット画面に変わります。



(2)　[MENU] ダイヤルで " <DEL> " を反転させて、[ENTER] キーを押します。

選択したファイルがリストから削除され､削除したファイルの後にエントリーされていたファイルが繰り上がります。



(3)　ファイルの削除後 [MENU] ダイヤで" <SAVE> " を反転させて [ENTER] キーを押します。

前述のファイル･リストを選択する画面に変わります。

タイマープレイ・リストの新規設定

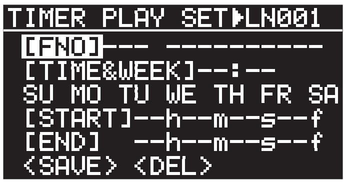
タイマープレイを実行するために、下記操作でタイマープレイ用のリストを設定します。

(1)　停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

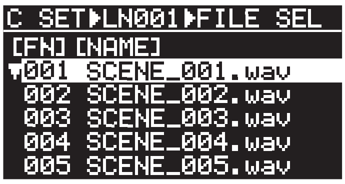
(2)　[MENU] ダイヤルで " TIMER PLAY SET " を選択して [ENTER] キーを押します。
リストを設定するための画面に変わります。



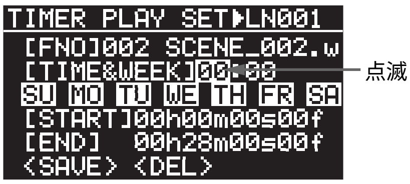
(3)　" 001 "が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
ファイルを設定するための画面に変わります。



(4)　" [FNO] "が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
登録するファイルの選択画面に変わります。



(5)　[MENU] ダイヤルで希望のファイルを選択して [ENTER] キーを押します。
選択したファイル（例：002 SCENE_002.wavを選択）が登録され、再生開始の時間と曜日、ファイルのスタート／エンド時間を設定する画面に変わります。



(6)　再生の開始時間と、実行する曜日を設定します。
ここでは例として、現在表示されているスタート時間／エンド時間のまま、土日を除く月曜日〜金曜日の 8 時 30 分に再生させる設定で、新規登録します。下記設定例を参照してください。

＜開始時間と実施曜日の設定例＞

[MENU] ダイヤルで **" 08 "** を入力

↓

[▶▶I] キーを一回押して**分の桁**を点滅させる

↓

[MENU] ダイヤルで **" 30 "** を入力

↓

[▶▶I] キーを一回押して **" SU "** を点滅させる

↓

[MENU] ダイヤルで**白黒反転を解除**する

↓

[▶▶I] キーを押していき **" SA "** を点滅させる

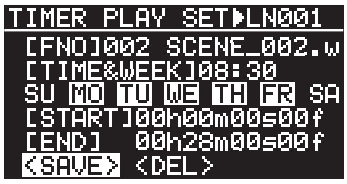
↓

[MENU] ダイヤルで**白黒反転を解除**する

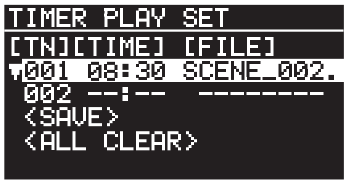
ここまでの操作が終了すると、下記画面を表示します。



(7)　上記画面の状態で、[ENTER] キーを押します。
画面下の **" <SAVE> "** が反転します。



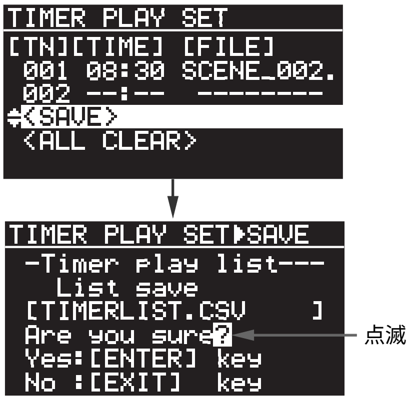
(8)　" <SAVE> "が反転している状態で、[ENTER] キーを押します。
選択したファイルが上記設定の内容でリストに登録され、下記画面に変わります。



リストは最大 250 まで登録できます。
他のファイルをリストに追加するには、**“ 002 ”**を反転させて [ENTER] キーを押した後、同じ要領で登録します。

> **＜Memo＞:“ <ALL CLEAR> ”**を反転させて [ENTER] キーを押すと、全てのリストがクリアできます。作成前にやり直しができます。

(9)　[MENU] ダイヤルで “ <SAVE> ” を反転させて、[ENTER] キーを押します。
つぎの画面に変わり、“ ? ” が点滅します。
これは、設定したリストが“ TIMERLIST.CSV ”という名前の、CSV（カンマ区切り）ファイル形式で保存されることを示しています。



(10)　[ENTER] キーを押して保存を実行します。
MENU モードに入る前の Home 画面に変わります（保存しないときは [EXIT] キーを押します）。

> **＜Memo＞：**プレイ・リストが作成された状態でプレイ・モードに“ TIMER プレイ・モード ”を選択すると、リスト情報を読み込み下記例の Home 画面を表示します。
>
> 
>
>
> 画面には、月曜日の 8 時 30 分（MO 08:30）になるとファイルSCENE_002.wavが再生を開始する設定が表示され、現在の年月日／曜日／時間が下段に表示されます

> **＜Memo＞：**プレイ・リストは、ファイル・ネーム“ TIMERLIST.CSV ”という CSV 形式のファイルで、カレント・ストレージのフォルダー内に保存されます（**注意：リストは上書きされます**）。☞ 89 ページ参照

登録済みリストの編集

登録済みリストを呼び出し、用途に応じた下記編集が可能です。

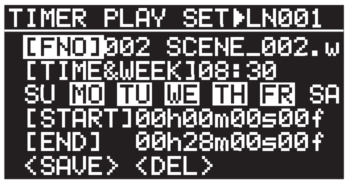
> **1）再生するファイルを変更する**
> **2）再生する時間と曜日を変更する**
> **3）タイム・エディットで、スタート／エンド時間を変更する**
> **4）CUEポイントのタイム・データをスタート／エンド時間に置き換える**

(1)　停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

(2)　[MENU] ダイヤルで “ TIMER PLAY SET ” を選択して [ENTER] キーを押します。
登録済みリストの画面に変わります。



(3)　[ENTER] キーを押します。
選択したリストの詳細画面に変わり、希望の編集を実行します。



●ファイルを入れ替える

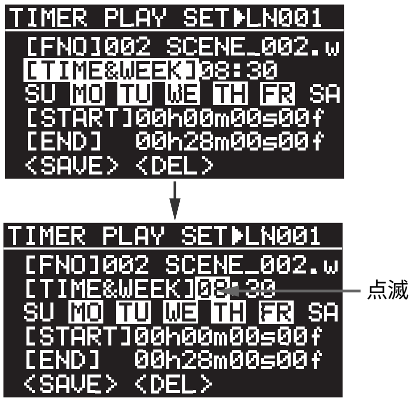
(1)　“ [FNO] ” が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
ファイルの選択画面が表示されます。

(2)　[MENU] ダイヤルで希望のファイルを選択して、[ENTER] キーを押します。
選択したファイルに入れ替えられます。

(3)　前述の「新規設定」と同様、操作（7）～（9）を実行して編集内容をセーブします。

●再生開始時間と曜日を変更する

(1)　[MENU] ダイヤルで “ [TIME&WEEK] ” を反転させて [ENTER] キーを押します。
最初に時間の編集が可能になります。

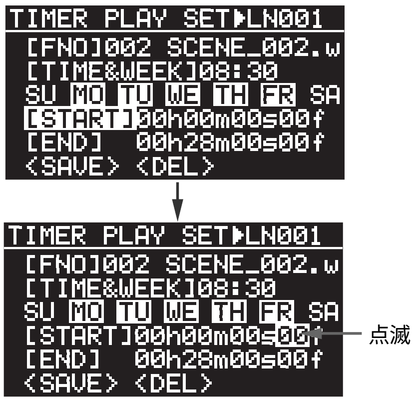


(2)　[▮◀◀] キーまたは [▶▶▮] キーを押して編集する時／分／曜日を選択し、[MENU] ダイヤルで数値を入力（曜日は白黒反転）した後 [ENTER] キーを押して確定します。

(3)　前述の「新規設定」と同様、操作（7）～（9）を実行して編集内容をセーブします。

●ファイルの再生範囲を編集する
＜タイム・エディット・モードを使う＞

(1)　[MENU] ダイヤルで “ [START] ” または “ [END] ” を反転させて [ENTER] キーを押します。
フレームの桁が点滅し、入力可能になります。



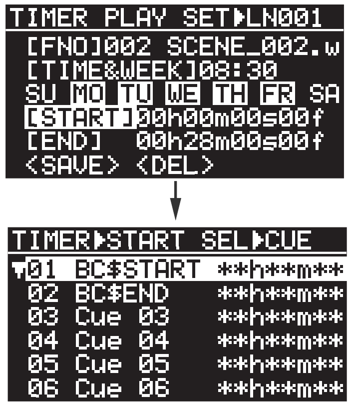
(2)　[▮◀◀] キーまたは [▶▶▮] キーで点滅ポイントを移動し、[MENU] ダイヤルで数値を入力した後 [ENTER] キーを押して確定します。

(3)　前述の「新規設定」と同様、操作（7）～（9）を実行して編集内容をセーブします。

●ファイルの再生範囲を編集する
＜ CUE のタイム・データに置き換える＞

> **＜注意＞：**この操作は、リストに選択するファイル上にCUEポイントが記録されている状態でのみ実行できます。なお、タイム・データに置き換えたCUEのデータは、設定後編集しても内容は反映されません。

(1)　[MENU] ダイヤルで “ [START] ” または “ [END] ”を反転させて [CUE/LOCATE] キーを押します。
ファイルに記録されているCUEの一覧画面に変わります。



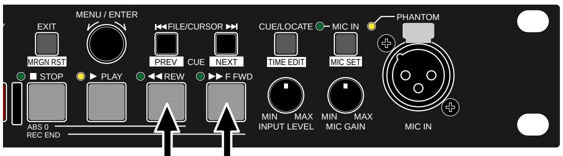
(2)　[MENU] ダイヤルで希望の CUE を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。
選択した CUE のタイムデータが、スタート（またはエンド）時間に置き換えられます。

(3)　前述の「新規設定」と同様、操作（7）～（9）を実行して編集内容をセーブします。

全ての編集が終了後、[STOP] キーを押してMENUモードから抜け出します。

キューイング機能

再生中、 [▶▶ F FWD] キー（または [◀◀ REW] キー）押すとキューイング・モードへ入り、フォワード方向またはリワインド方向へ最大 8 倍速のキューイング（再生音をモニターしながら早送り／逆戻し）ができます。



[◀◀ REW] キー

[▶▶ F FWD] キー

＜ Memo ＞：[▶▶ F FWD] キー（または [◀◀ REW] キー）の押す回数によって、2 倍速、4 倍速、6 倍速または8倍速に可変できます。実行中はディスプレイ右上に下記アイコンを表示します。

キーの押す回数	REW 方向	FWD 方向
1 回	x-1	x2
2 回	x-2	x4
3 回	x-4	x6
4 回	x-6	x8
5 回	x-8	

＜注意＞：6 倍速および 8 倍速は、FS が 48kHz 以下で記録したファイルのみ可能です。

＜ Memo ＞：キューイングしながらの再生音は、初期設定で [ANALOG OUT] 端子、[DIGITAL OUT] 端子および [PHONES] ジャックから出力され、ヘッドホンまたは外部モニター・スピーカなどでモニターできます。出力先は、SYSTEM SETUP メニューにある “ **Cue Monitor Out** ” の設定で [PHONES] ジャックからのみ出力させることが可能です。キューイングのモニター音を、本機に接続されたPA機器などから出力させたくないときにご利用ください（詳細は 77 ページを参照してください）。

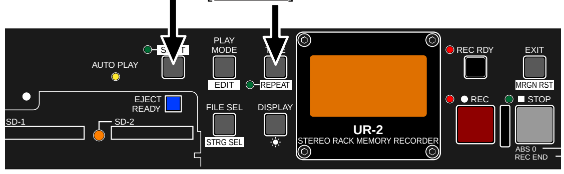
リピート機能

本機のリピート機能を “ **On** ”に設定して再生すると、現在設定されているプレイ・モードによる再生動作を、[STOP] キーを押すまで繰り返します。

リピート機能の On/Off は、停止状態で [SHIFT] キーを押して Shift モードを ON にした後 [TIME] / [REPEAT] キーを押します。

[SHIFT] キー

[REPEAT] キー



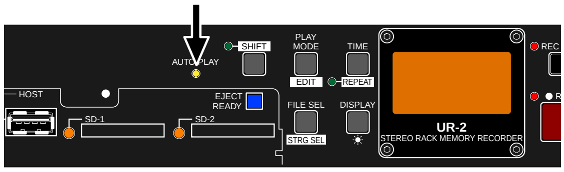
＜ Memo ＞：リピート機能の On/Off は、上記操作以外にMENUモードのPLAY SETUPにある “ **Repeat** ” メニューでも設定できます（この後57ページを参照してください。

オート・プレイ機能

MENU モードの PLAY SETUP にある “ **Auto play** ” メニューを“ **On** ”に設定しておくと、再生中 [|◀◀] / [▶▶|] キーでのサーチ（またはUSBキーボードの 10 キーによるダイレクト・ロケート）を実行した後、サーチ／ロケートした位置から、自動的に再生させることができます。

“ **Auto play** ”メニューの初期設定は“ **On** ”になっていて、フロント・パネルの [AUTO PLAY] インジケータが点灯しています。

[AUTO PLAY] インジケータ



＜ Memo ＞：“ **Auto play** ” メニューの設定は、この後 57 ページの **「PLAY SETUP メニューの詳細」** を参照してください。

＜注意＞： 停止中 [|◀◀] / [▶▶|] キーでスキップしても自動的に再生することなく、スキップしたファイルの先頭で停止します。

パワーオン・プレイ機能

電源を切る前に、MENU モードの PLAY SETUP にある “ PowerOn play ” メニューを “ On ” に設定しておくと、マウントしているカレント・ストレージのファイルを、電源投入後自動的に再生することができます。

＜Memo＞:“ PowerOn play ”メニューの設定は、この後 58 ページを参照してください（初期設定では “ Off ” になっています)。

＜Memo＞： 電源投入後は、前回本機の電源を OFF する前に設定されているプレイ・モードに基づいて動作します（**注意 :“ MEMORY プレイ・モード ” および “ TIMER プレイ・モード ” 設定時では機能しません**)。

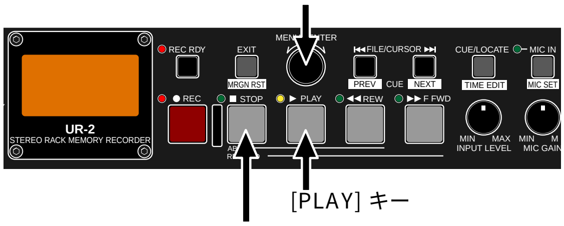
<注意>: タイマー機器と接続して使用する場合は、必ず本機の電源を切ってから機器を接続し、タイマー機器のタイマーをセットした後に本機の電源を再投入してください。

<注意>： カレント・ストレージに複数のフォルダーが存在するときは、電源投入後フォルダーの選択画面を表示して停止するため、自動的には再生しません（☞ 29 ページ)。

デジタル・スクラブ機能

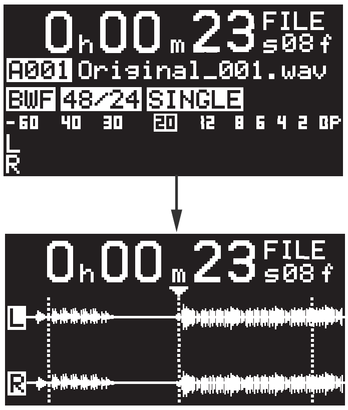
停止状態で [STOP] キーを押しながら [PLAY] キーを押すとデジタル・スクラブ・モードへ入り、下記例の画面に変わります。

[MENU] ダイヤル／[ENTER] キー



[PLAY] キー

[STOP] キー

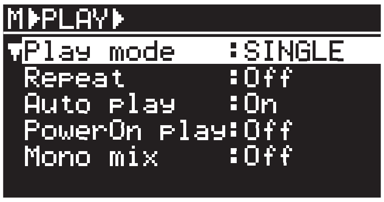


＜デジタル・スクラブの実行画面＞

上記画面の▼が現在表示している時間の位置を表し、[MENU] ダイヤルの操作で約 5 〜 10msec 単位のデジタル・スクラブができます。
スクラブ終了後 [ENTER] キーを押すと、スクラブ・モードから抜け出します。

PLAY SETUP メニューの詳細

MENUモードの“ PLAY SETUP ”メニューにはファイルの再生に関連する設定メニューが用意され、下記メニュー・アイテムを表示します。

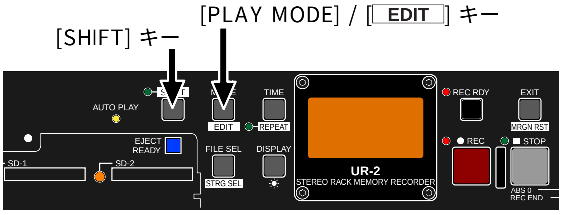


(1)　プレイ・モードの設定
(2)　リピート機能の ON/OFF 設定
(3)　オート・プレイ機能の ON/OFF 設定
(4)　パワーオン・プレイ機能の ON/OFF 設定
(5)　モノラル・ミックス機能の ON/OFF 設定

上記画面を表示させるには、つぎのいずれかの手順があります。

＜手順 -1 ＞
停止状態で [SHIFT] キー押して、Shift モードを ON にした後 [PLAY MODE] / [EDIT] キーを押します。

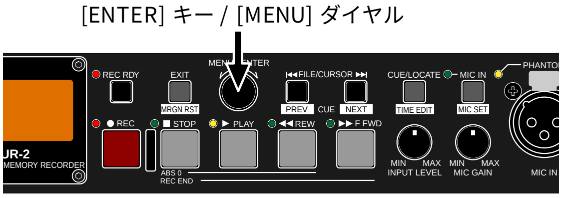
[PLAY MODE] / [EDIT] キー
[SHIFT] キー



<注意>：上記の方法は、現在設定されているプレイ・モードが SINGLE、ALL または RELAY に設定されているときのみ可能です。

＜手順 -2 ＞
停止状態で [ENTER] キーを押して MENU モードへ入った後、 [MENU] ダイヤルで“ PLAY SETUP ”を選択して [ENTER] キーを押します。

[ENTER] キー / [MENU] ダイヤル



MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押します。

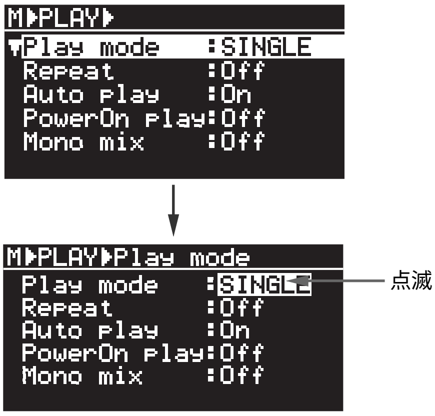
プレイ・モードの設定

再生時のプレイ・モードを設定します。

プレイ・モードは操作パネルの [PLAY MODE] キーでも設定が可能で、キーの操作で設定したプレイ・モードは、Play mode 設定画面上にも反映します。

メニュー・アイテムから“ Play mode ”を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では“ SINGLE ”が点滅しますが、MENU モードに入る前に設定されているプレイ・モードを表示します）。

[MENU] ダイヤルでプレイ・モードを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



設定項目

SINGLE（初期設定）、ALL、RELAY
CHAIN-S、CHAIN-A、MEMORY、TIMER

＜ Memo ＞：各プレイ・モードの動作については、前述の 41 ページを参照してください。

<注意>：“ CHAIN-S ”、“ CHAIN-A ” および“ MEMORY ” は、あらかじめチェーンプレイ用のリストが作成されている状態で選択できます。
また“ TIMER ”もタイマー・プレイ用のリストが作成されている状態で選択できます。

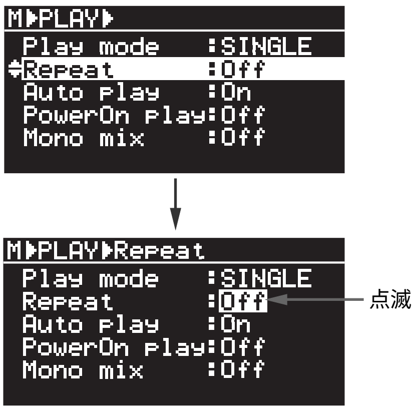
リピート機能の設定

再生動作を繰り返すリピート機能を設定します。

リピート機能の On/Off は、操作パネルの [SHIFT] キーを ON にした後 [REPEAT] キーを押しても設定でき、キーの操作で設定した On/Off は、Repeat 設定画面にも反映します。

メニュー・アイテムから “ Repeat ” を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では “ Off ” が点滅しますが、MENU モードに入る前に設定されているOn/Off を表示します）。

[MENU] ダイヤルでOn/Offを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



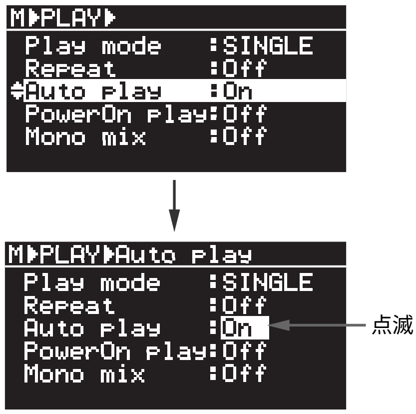
設定項目	詳　細
Off	現在設定されているプレイ・モードの動作が終了すると、停止します（フロント・パネルの REPEAT インジケータ：消灯）。
On	現在設定されているプレイ・モードの動作を、停止させるまで繰り返します（フロント・パネルの REPEAT インジケータ：点灯）。

オート・プレイ機能の設定

再生中 [I◀◀] / [▶▶I] キーでスキップしたり、USB キーボード接続時における 10 キーでのダイレクト・ロケートを実行した後、ロケートした位置から自動的に再生させる機能を設定します（初期設定では自動的に再生する設定になっています）。

メニュー・アイテムから “ Auto play ” を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では “ On ” が点滅しますが、MENU モードに入る前に設定されているOn/Off を表示します）。

[MENU] ダイヤルでOn/Offを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



設定項目	詳　細
Off	ロケートの終了後、停止します（フロント・パネルの AUTO PLAY インジケータ：消灯）。
On	ロケートの終了後、現在設定されているプレイ・モードで自動的に再生を開始します（フロント・パネルの AUTO PLAY インジケータ：点灯）。

<注意>：ABS 0 または REC END へのロケートを実行したときは、オート・プレイは機能しません。

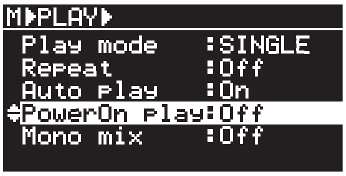
<注意>： 停止中 [I◀◀] / [▶▶I] キーでスキップしたり、ファイル・セレクトを実行しても自動的に再生することなく、スキップ（またはファイル・セレクト）したファイルの先頭で停止します。

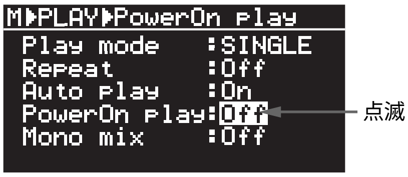
パワーオン・プレイ機能の設定

電源を投入したとき、自動的にファイルを再生させる機能を設定します。

メニュー・アイテムから " PowerOn play " を選択して [ENTER] キーを押すと､現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では " Off " が点滅しますが、MENU モードに入る前に設定されている On/Off を表示します)。

[MENU] ダイヤルでOn/Offを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。





設定項目	詳　細
Off	電源を投入すると､ファイルの先頭で停止した状態で立ち上がります。
On	電源を投入すると､自動的に現在設定されているプレイ・モードでファイルの再生を開始します。

＜注意＞: パワーオン・プレイを実行するには､電源を入れる前にあらかじめ再生するファイルの記録されたストレージをマウントしてください。

＜注意＞: パワーオン・プレイが " On " に設定されていても、電源投入後" MEMORY プレイ "モードの画面が立ち上がったときは、自動的に再生されません。

＜注意＞: タイマー機器と接続して使用する場合は、必ず本機の電源を切ってから機器を接続し、タイマー機器のタイマーをセットした後に本機の電源を再投入してください。

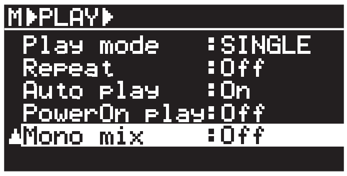
＜注意＞: パワー・オン・プレイを実行するためのカレント･ストレージに複数のフォルダーが存在するときは､フォルダーの選択画面が表示されて自動的に再生しません（☞ 29 ページ)。

モノラル・ミックス機能の設定

ステレオ･ファイルの再生出力を､モノラルにミックスして出力させる機能を設定します。

メニュー・アイテムから " Mono mix " を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では " Off " が点滅しますが､MENUモードに入る前に設定されているOn/Offを表示します)。

[MENU] ダイヤルでOn/Offを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。





設定項目	詳　細
Off	通常のステレオ音声が出力されます。モノ・ファイルの再生時は、出力端子の Lch/Rch から同じ音声が出力されます。
On	ステレオ・ファイルのLch／Rchの音声が、1:1の割合でミックスされて出力されます。 モノ・ファイルの再生時は、出力端子の Lch/Rch から同じ音声が出力されます。

＜ Memo ＞ : " Mono mix " を " On " に設定すると、ファイルの Home画面は以下のように変わります。

＜ Mono Mix が On 時のディスプレイ＞

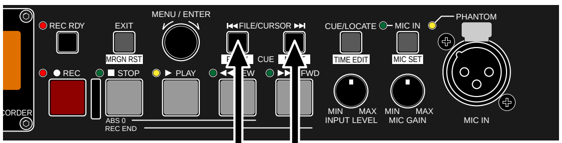


ロケート／スキップ

ファイル単位のスキップ

停止状態で [I◀◀] キーまたは [▶▶I] キーを押すと、現在立ち上がっているファイルの前後に記録されているファイルの先頭へスキップして停止します（キーを押した回数分、前後に記録されているファイルをスキップでき、再生するファイルをセレクトするのに便利です）。

＜ **Memo** ＞：再生中かつ MENU モードの " PLAY SETUP " メニューにある " Auto play " が " On " になっている状態で上記操作を実行すると、スキップ後自動的に再生します（初期設定は " On " になっています）。



[I◀◀] キー

[▶▶I] キー

[I◀◀] キーまたは [▶▶I] キーを押すと、下記ポップアップ画面が点灯し、前後にエントリーされているファイルの先頭へスキップして停止します。

[I◀◀] キーを押した場合

```
  --SKIP FILE--
|<< File No[002]
SCENE_002.wav
```

[▶▶I] キーを押した場合

```
  --SKIP FILE--
>>| File No[003]
SCENE_003.wav
```

CUE 単位のスキップ

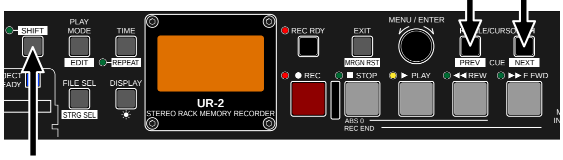
[SHIFT] キーを押して、Shift モードを ON にした状態（SHIFT インジケータ点灯）で [PREV CUE] キーまたは [CUE NEXT] キーを押すと、現在立ち上がっているファイルの現在位置の前後に記録されている、CUEポイントへスキップして停止します（キーを押した回数分、前後に記録されている CUE ポイントへスキップします)。

＜ **Memo** ＞：再生中かつ MENU モードの " PLAY SETUP " メニューにある " Auto play " が " On " になっている状態で上記操作を実行すると、スキップ後自動的に再生します（初期設定は " On " になっています）。

＜注意＞：上記操作は、現在立ち上がっているファイル中に CUE が記録されていないと実行できません。

[NEXT] キー

[PREV] キー



[SHIFT] キー

Shiftモードを ON にした状態（SHIFTインジケータ点灯）で [PREV] キーまたは [NEXT] キーを押すと、下記ポップアップ画面が点灯し、前後にエントリーされている CUE ポイントへスキップして停止します。

[PREV] キーを押した場合

```
|<< CUE No[003]
Cue 03
 00h12m38s11f23sf
```

[NEXT] キーを押した場合

```
>>| CUE No[004]
Cue 04
 00h32m18s24f43sf
```

ファイルの先頭へロケート

停止状態で [STOP] キーを押しながら [REW] キーを押すと、現在立ち上がっているファイルの先頭（ABS 0）へロケートして停止します。

ファイルの最終記録位置へロケート

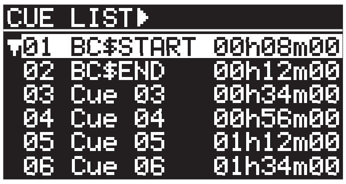
停止状態で [STOP] キーを押しながら [F FWD] キーを押すと、現在立ち上がっているファイルの最終記録位置（REC END）へロケートして停止します。

任意の CUE を指定してロケート

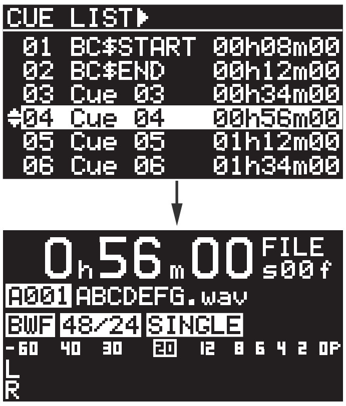
現在立ち上がっているファイルに記録されているCUEリストから、任意に指定するCUEのポイントへロケートします。

＜ Memo ＞：再生中かつ MENU モードの “ PLAY SETUP ” メニューにある “ Auto play ” が “ On ” になっている状態で下記操作を実行すると、ロケート後自動的に再生します（初期設定は “ On ” になっています）。

(1)　停止状態で [CUE/LOCATE] キーを押します。
現在記録されている CUE リストを表示します。



(2)　[MENU] ダイヤルで CUE を選択して、再度 [CUE/ LOCATE] キーを押します。
選択したCUEのポイントへロケートして、Home画面に変わります。



任意のタイムデータにロケート

現在立ち上がっているファイル上の、任意のタイム・データを入力してロケートします。

＜ Memo ＞：再生中かつ MENU モードの “ PLAY SETUP ” メニューにある “ Auto play ” が “ On ” になっている状態で下記操作を実行すると、ロケート後自動的に再生します（初期設定は “ On ” になっています）。

(1)　停止状態（または再生中）で、[SHIFT] キーを押して Shift モードを ON にした後、[CUE/LOCATE] キーを押します。
キーを押した時刻がホールドされ、タイム・データのエディット・モードへ入ります。



点滅

(2)　任意のタイム・データを入力します。
点滅ポイントで [MENU] ダイヤルを使って数値を入力し、[I◀◀] キーまたは [▶▶I] キーで点滅ポイントを移動します（USB キーボードを接続しているときは、キーボードでも入力できます）。

(3)　タイム・データを入力後、[ENTER] キーを押します。
入力したファイル上の時間へ、速やかにロケートして停止します。

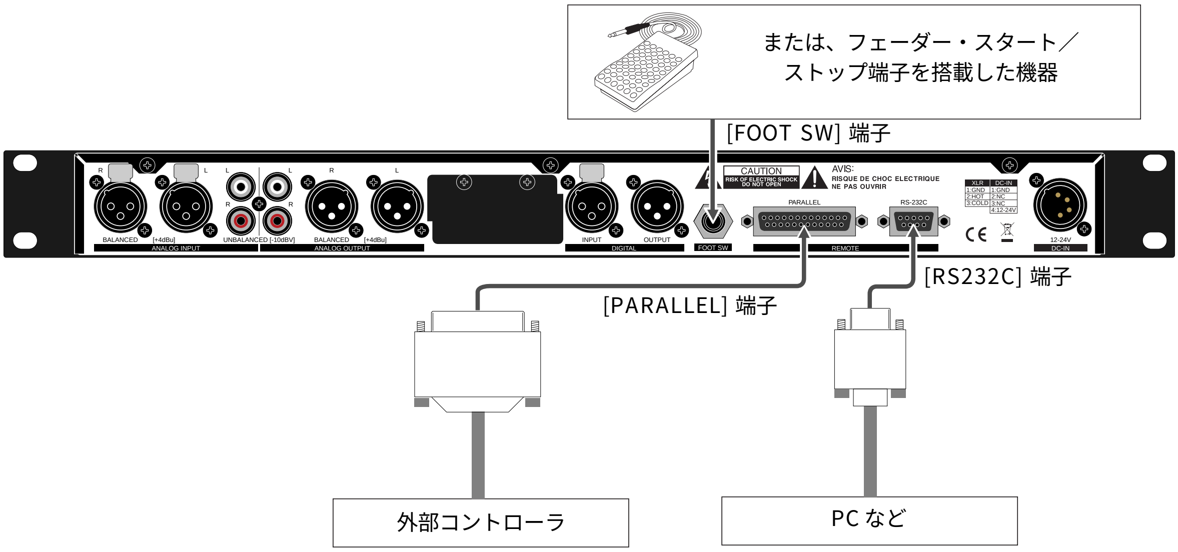
10 キーでダイレクト・ロケート

本機にUSBキーボードが接続されているとき、停止または再生中にキーボードの 10 キー（[0]〜[9]、[Del /.]）を押すと、押したキーの番号と同じファイル・ナンバーへダイレクト・ロケートします。[Del /.] キーは “ +10 ”機能を果たします（☞ 67 ページ）。

＜ Memo ＞：MENU モードの “ PLAY SETUP ” メニューにある“ Auto play ”が“ On ”になっている状態で上記操作を実行すると、ロケート後自動的に再生します（初期設定は “ On ” になっています）。

外部機器でコントロール

[PARALLEL REMOTE] 、[RS232C REMOTE] または [FOOT SW] 端子を使って、本機を外部からコントロールします。



REMOTE SET メニューの設定

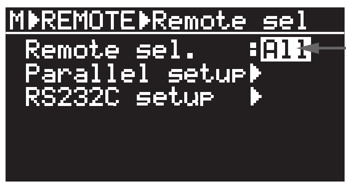
外部機器で本機をコントロールするには、MENUモードのREMOTE SETにある **“ Remote sel. ”** メニューを設定し、用途に応じて **“ Parallel setup ”** メニューおよび **“ RS232C setup ”** メニューを設定します。

(1)　停止状態で [ENTER] キーを押して、MENUモードへ入ります。

(2)　[MENU] ダイヤルで “ REMOTE SET ” を選択して [ENTER] キーを押します。
REMOTE SETメニューのメニューアイテムを表示します。



(3)　“ Remote sel. ” が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
現在の設定が点滅し、下記パラメータが選択できます（初期設定：All）。



点滅

All	リモートおよび本体キーすべてが有効です。
Local	リモート機能はすべて無効です。
Remote	リモートのみが有効です。ただし、本体の [ENTER] キー／[EXIT] キーは有効です。

(4)　[MENU] ダイヤルで“ All ”（または“ Remote ”）を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。

この後、リモートに必要な “ Parallel setup ” メニューまたは“ RS232C setup ”メニューを設定します。

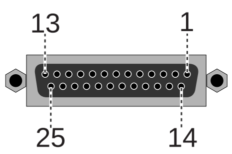
[PARALLEL REMOTE] を使う

[PARALLEL REMOTE] 端子に外部コントローラを接続して、本機をパラレル制御します。

パラレル制御する場合は、前述MENUモードのREMOTE SET にある **“ Remote Sel. ”** を **“ All ”** または **“ Remote ”** に設定します。

[PARALLEL REMOTE] 端子のピン・アサインは以下のようになっていて、各端子（3～12、15～24）を GND とショートさせせることにより割り当てられたコマンドを実行します。

＜Memo＞：TALLY はトランスポートステータス表示用です。インジケータなどの点灯に使用が可能です。



Pin No.	Signal	IN/OUT
1	STOP TALLY	OUT (OC)
2	REC TALLY	OUT (OC)
3	STOP	IN
4	REC	IN
5	FF (SKIP)	IN
6	SHIFT	IN
7	10key-0	IN
8	10key-2	IN
9	10key-4	IN
10	10key-6	IN
11	10key-8	IN
12	FOOT SW	IN
13	GND	–
14	PLAY TALLY	OUT (OC)
15	+10key	IN
16	PLAY	IN
17	REC RDY	IN
18	REW (SKIP)	IN
19	MIC IN	IN
20	10key-1	IN
21	10key-3	IN
22	10key-5	IN
23	10key-7	IN
24	10key-9	IN
25	VCC (+5V)	–

OUT：オープンコレクタによるトランスポートステータス表示信号（最大電圧 5V、最大電流：50mA）

<注意>： VCCの供給電流は最大100mAまでです。なお、VCC ポート（25 ピン）は絶対にショートさせないでください。

＜Memo＞： [FOOT SW] 端子は、[PARALLEL REMOTE] の FOOT SW（12 ピン）と GND（13 ピン）ポートを共有しています。

<注意>： [FOOT SW] 端子は、Close/Open のリバース設定があります（初期設定：Close）。
詳細は次項をお読みください。

[FOOT SW] を使う

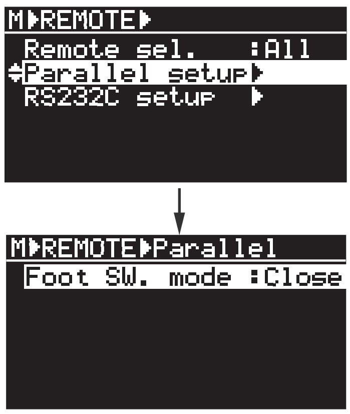
[FOOT SW] 端子にフットスイッチ、またはフェーダー・スタート／ストップ端子を搭載した機器を接続して、本機の再生／停止を制御します。

前述 MENU モードの REMOTE SET にある **“ Remote sel. ”** を **“ All ”** または **“ Remote ”** に設定し、 必要に応じて **“ Parallel Setup ”** メニューにある **“ Foot SW. mode ”** メニューでフットスイッチの動作極性を設定します。

“ Foot SW. mode ” メニューの設定

下記操作は、前述の **“ Remote sel. ”** を **“ All ”** に設定した画面が表示されていることを前提にしています。

(1) [MENU] ダイヤルで “ Parallel setup ” を選択して、[ENTER] キーを押します。
フットスイッチの動作極性を設定する画面に変わります。



(2) [ENTER] キーを押します。
現在の設定が点滅して、設定可能になります（初期設定：CLOSE)。



Close	スイッチを ON したときにスタートします。
Open	スイッチを OFF したときにスタートします。

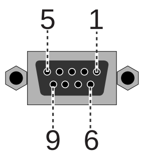
(3) [MENU] ダイヤルで希望の動作極性を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。

(4) [STOP] キーを押して、MENU モードから抜け出します。

[RS232C] を使う

本機の [RS232C] 端子とコンピュータのRS-232C端子を接続し、コンピュータから本機を制御します。

RS232Cで制御するには、前述MENUモードのREMOTE SET にある **“ Remote sel. ”** を **“ All ”** または **“ Remote ”** に設定し、必要に応じて **“ RS232C setup ”** メニューでボーレイト（通信速度）を設定します。
［RS232C] 端子のピン・アサインは、以下のようになっています。



Pin No.	Signal	IN/OUT
1	NC	—
2	TX	OUT
3	RX	IN
4	NC	—
5	GND	—
6	NC	—
7	NC	—
8	NC	—
9	NC	—

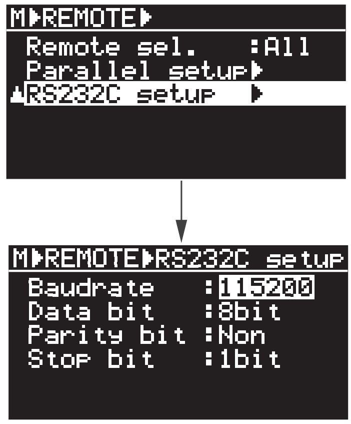
＜仕様＞
使用ケーブル： メス・オス、ストレート・ケーブル
ボーレイト： 9600、19200、38400、57600、115200bps（初期設定：115200）
文字長： 8 bit
パリティビット： 無し
ストップビット： 1 bit

“ RS232C setup ” メニューの設定

“ RS232C setup ”メニューでは、制御信号のボーレイト（通信速度）を設定します。

下記操作は、前述の **“ Remote sel. ”** を **“ All ”** に設定した画面が表示されていることを前提にしています。

(1) [MENU] ダイヤルで“ RS232C setup ”を選択して、[ENTER] キーを押します。
RS232C に関連した設定画面に変わります。
ここではボーレイト（通信速度）のみ設定が可能で、他は表示のみです。



(2) ボーレイトの値が反転している状態で [ENTER] キーを押します。
現在の設定が点滅し、9600、19200、38400、57600、115200 (bps）の中からボーレイトが選択できます（初期設定：115200bps)。



(3) [MENU] ダイヤルでボーレイトを選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。

(4) [STOP] キーを押してMENUモードから抜け出します。

コマンド構成（データ配列）

フロントパネルの各キー、およびパラレル・リモートに割り当てられているキー機能に対応します。なお、複数回押し、同時押しまたは SHIFT 押しはなく、ダイレクトにコマンドが送られます。後述の「コマンド表」に従って、TeraTerm などからテキストを打ち込むことで、簡易的なコントロールが可能になります。

Byte	0	1	2 ~ 12	13, 14	15
	STX	c/s	コマンド／ステータス・コード（キャラクター）	チェックサム	ETX
	02h	63h/73h	コマンド／ステータス・コード（hex）	20h, 20h	03h

チェックサム算出範囲

[Byte 0]：スタート・バイト

本機におけるコマンド列は、すべてスタート・バイト（02h）から始まります。

[Byte 1]：コマンド／ステータス・バイト

本機へのコマンド命令かステータス要求かを、切り換えます。小文字の「c」（63h）はコマンドを示し、小文字の「s」（73h）はステータスを示しています。

[Byte 2 ～ 12]：コマンド／ステータス・コード

各種コマンドおよびステータス要求に関するパラメータ用に 11 byte を確保しています。ステータス情報が 11 byte 未満になる場合は、空白（スペース：20h）が挿入されます。

[Byte 13, 14]：チェックサム

1～12byte の 16 進データを合計し、その結果の下 2 桁のキャラクターを 16 進で表します。

＜例＞：PLY（PLAY コマンド）

63 (c) + 50 (P) + 4C (L) + 59 (Y) = 158 -> 58
byte 13：「5」 -> 35h
byte 14：「8」 -> 38h

[Byte 15]：エンド・バイト

データはすべてエンド・バイト（03h）で終了します。

コマンド制御一覧

* ASCII 文字により制御します。
* コマンドを受信した本体は、ステータスを返信します。
  このときコマンド／ステータス byte はリモート可能であれば「r」を付加し、リモート不可であれば「s」を付加して、コマンドと同じ文字列を返します。

＜動作キー関連＞

	ASCII（空白はスペース）																HEX															
	STX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	CHK	CHK	ETX	STX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	CHK	CHK	ETX
REC		c	R	E	C									3	D		02	63	52	45	43	20	20	20	20	20	20	20	20	33	44	03
STOP		c	S	T	P									5	A		02	63	53	54	50	20	20	20	20	20	20	20	20	35	41	03
PLAY		c	P	L	Y									5	8		02	63	50	4C	59	20	20	20	20	20	20	20	20	35	38	03
REW		c	R	E	W									5	1		02	63	52	45	57	20	20	20	20	20	20	20	20	35	31	03
FFWD		c	F	W	D									4	4		02	63	46	57	44	20	20	20	20	20	20	20	20	35	34	03
SKIP<<		c	S	K	+									2	C		02	63	53	4B	2B	20	20	20	20	20	20	20	20	34	43	03
SKIP>>		c	S	K	-									2	E		02	63	53	4B	2D	20	20	20	20	20	20	20	20	32	45	03
ABS 0		c	A	B	O									1	6		02	63	41	42	30	20	20	20	20	20	20	20	20	31	36	03
REC END		c	R	E	D									3	E		02	63	52	45	44	20	20	20	20	20	20	20	20	33	45	03

＜ 10 キー関連＞

	ASCII（空白はスペース）																HEX															
	STX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	CHK	CHK	ETX	STX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	CHK	CHK	ETX
0		c	K	Y	0									3	7		02	63	4B	59	30	20	20	20	20	20	20	20	20	33	37	03
1		c	K	Y	1									3	8		02	63	4B	59	31	20	20	20	20	20	20	20	20	33	38	03
2		c	K	Y	2									3	9		02	63	4B	59	32	20	20	20	20	20	20	20	20	33	39	03
3		c	K	Y	3									3	A		02	63	4B	59	33	20	20	20	20	20	20	20	20	33	41	03
4		c	K	Y	4									3	B		02	63	4B	59	34	20	20	20	20	20	20	20	20	33	42	03
5		c	K	Y	5									3	C		02	63	4B	59	35	20	20	20	20	20	20	20	20	33	43	03
6		c	K	Y	6									3	D		02	63	4B	59	36	20	20	20	20	20	20	20	20	33	44	03
7		c	K	Y	7									3	E		02	63	4B	59	37	20	20	20	20	20	20	20	20	33	45	03
8		c	K	Y	8									3	F		02	63	4B	59	38	20	20	20	20	20	20	20	20	33	46	03
9		c	K	Y	9									4	0		02	63	4B	59	39	20	20	20	20	20	20	20	20	34	30	03
10+		c	K	0	+									0	9		02	63	4B	30	2B	20	20	20	20	20	20	20	20	30	39	03

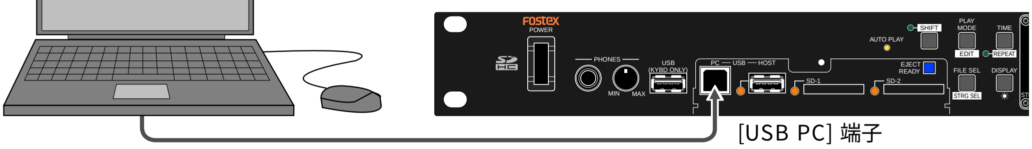
＜受信回答＞

	ASCII（空白はスペース）																HEX															
	STX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	CHK	CHK	ETX	STX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	CHK	CHK	ETX
正常受信		r	S	T	P									6	9		02	72	53	54	50	20	20	20	20	20	20	20	20	35	39	03
リモート不可		s	R	N	G									5	A		02	73	52	4E	47	20	20	20	20	20	20	20	20	35	41	03
エラー		r	E	R	R									5	B		02	72	45	52	52	20	20	20	20	20	20	20	20	35	42	03
エラー(BUSY)		r	B	G	Y									5	4		02	72	42	47	59	20	20	20	20	20	20	20	20	35	34	03

UR-2 と PC 間でファイル転送

[USB PC] 端子とパソコンを接続して、UR-2 とパソコン間でストレージ（USB メモリーは除く）に記録したオーディオ・ファイル（BWF ファイル）を転送します。
UR-2 で記録したオーディオ・データをパソコンのハードディスクへコピーしたり、Digidesign Pro Tools などのコンピュータ･ソフトへインポートすることができます。また、弊社ホームページからダウンロードした、バージョンアップ用のソフトウェアーを転送する場合にも利用できます。

<注意>： [USB HOST] 端子に USB メモリーをマウントしている状態では、[USB PC] 端子にパソコンは接続できません。パソコンを接続して使用する場合は、USB メモリーを取り外してください。



<注意>：パソコンとの間でファイル転送できるのは、SD1 および SD2 にマウントされている SD カードに記録されたファイルのみです。

<注意>：本機と接続するパソコンは、Windows ME、2000、XP、vista および Macintosh OS X の USB 対応の機種に限られます。あらかじめお使いになるパソコンをご確認ください。

* 本書に記載されている会社名および製品名などは、一般的に各社の商標または登録商標となっています。

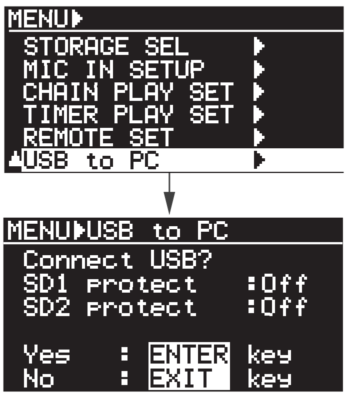
本機と PC の接続（USB to PC メニューの実行）

USB ケーブルで本機とパソコンを接続した後、MENU モードにある " USB to PC " メニューを実行します。
ここでは例として、Windows XP を搭載したパソコンに接続することを前提にしています。

(1)　PC および本機の電源を入れます。

(2)　停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

(3)　[MENU] ダイヤルで " USB to PC " を選択して、[ENTER] キーを押します。
" USB to PC " メニューの第 2 階層画面に変わります。



(4)　[ENTER] キーを押します。
接続実行後の画面に変わります。



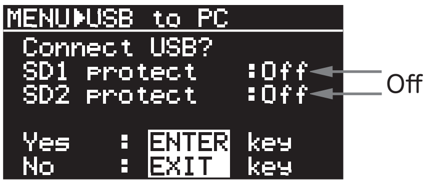
上記画面が表示されている状態で本機とパソコン間でデータのやり取りが可能になります。

＜ Memo ＞：接続が完了すると本機の SD カードが PC 上にマウントされ、PC 上に「リムーバブル･ディスク・ドライブ」が表示されます。2 つの SD カードが本機にマウントされている場合は、PC 上に 2 つのドライブが表示されます（下図矢印)。

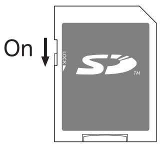


＜ SD カードのプロテクトについて＞

本機にセットされている SD カードのプロテクトが OFF になっている状態では、下記例のように画面のプロテクト表示が “Off” になります。この状態では、PC 側から本機にセットしている SD カードが Read/ Write ともに可能であることを示しています。



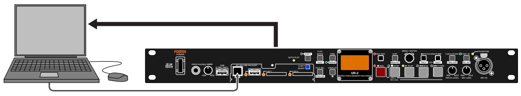
PC 側の不要な操作で、SD カードに記録されているファイル・データの破壊を防ぐためには、SD カードのプロテクトを ON にすることをお勧めします。
プロテクトを ON にすると画面のプロテクト表示は “On” となり、SD カードは Read のみが可能になります（下記例は SD1 および SD2 双方にプロテクトをかけた場合の画面です)。





PC の HDD へコピーする

本機にセットしている SD カードから PC へ、ファイル・データをコピーします。PC の「マイ・コンピュータ」を開き、パソコン上に「リムーバブル・ディスク」というドライブが追加されていることを前提にしています。



＜注意＞:PC へコピーするとき、「フォルダーへ移動」を実行しないでください。「フォルダーへ移動」を実行すると、SD カード上の元ファイルがなくなってしまいますのでご注意ください。

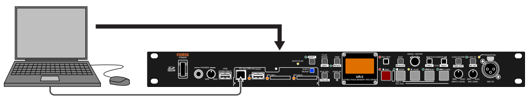
(1) 追加されている「リムーバブル・ディスク」を開き、BWFF フォルダーからオーディオ・ファイルを選択して PC へコピーします。

(2) PC へのファイル・データ取り込みが終了したら、PC 側の「ハードウェアの取り外し」を実行した後 PC から USB ケーブルを外します。

(3) 本機の [EXIT] キーを押して、USB 接続を解除します。

PC から本機の SD カードへコピー

パソコンから本機にセットしている SD カードへ、ファイル･データをコピーします。本機のソフトウェアをバージョンアップする際、当社ホームページからダウンロードしたバージョンアップ用のファイル・データを SD カードにコピーするときも利用できます（UR-2 のバージョンアップについては、69 ページをご覧ください)。



＜注意＞：コピー先 SD カードのプロテクトが Off になっていることを確認してください。

(1) PC の「マイ･コンピュータ」に追加された､リムーバブル・ディスクの “BWFF” フォルダーへファイルをコピーします（☞ 29 ページ)。
音声ファイルは “BWFF” フォルダーへコピーし、バージョンアップ用のファイルは、「ルート・フォルダー」へコピーします。

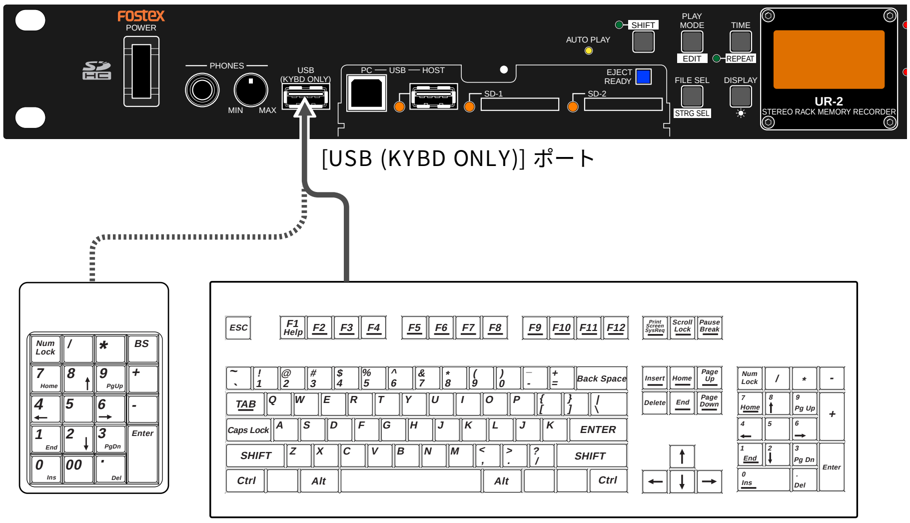
(2) PC からのコピーが終了したら、PC 側の「ハードウェアの取り外し」を実行した後 PC から USB ケーブルを外します。

(3) 本機の [EXIT] キーを押して、USB 接続を解除します。

USB キーボードを使う

[USB (KYBD ONLY)] ポートにUSBキーボード／10キーボードを接続することで、MENUモードにおけるファイル・ネーム／ボリューム・ラベルの編集や設定変更に加え、トランスポートのコントロールが可能になります。

<注意>：USBキーボードを接続して使用する場合は、MENUモードの“ SYSTEM SETUP ”メニューにある“ Keyboard Type ”で、キーボードのタイプを設定します（☞78ページ)。初期設定は“ US ”タイプに設定されています。



キーボードの各キーに振り分けられた機能

●USB キーボードのファンクション・キー

F1	MENU モードの STORAGE UTILITY にある“ Edit file name ”メニューへ入ります。
F3	MENU モードの SYSTEM SETUP にある“ Default file name ”メニューへ入ります。
F4	プレイモードを“ CHAIN ALL ”プレイ・モードに設定します。
SHIFT + F4	プレイモードを“ CHAIN SINGLE ”プレイ・モードに設定します。
F5	プレイモードを“ ALL ”プレイ・モードに設定します。
SHIFT + F5	プレイモードを“ SINGLE ”プレイ・モードに設定します。
F6	プレイモードを“ MEMORY ”プレイ・モードに設定します。
F7	REC READY を ON にします。
SHIFT + F7	REC READY を OFF にします。
F8	UR-2 の [REC] キーと同じ役目を果たします。
F9	UR-2 の [STOP] キーと同じ役目を果たします。
F10	UR-2 の [PLAY] キーと同じ役目を果たします。
F11	UR-2 の [REW] キーと同じ役目を果たします。
F12	UR-2 の [F FWD] キーと同じ役目を果たします。

●USB キーボードのコントロール・キー

Ctrl + L	UR-2 の [CUE/LOCATE] キーと同じ役目を果たし、ロケートが実行できます。

●USB キーボードのショートカット・キー

ALT + F	オーディオ・ファイルのセレクト・モードへ入ります。
ALT + D	ストレージのセレクト・モードへ入ります。
ALT + S	MENU モードの SYSTEM SETUP メニューへ入ります。
ALT + P	MENU モードの PLAY SETUP メニューへ入ります。
ALT + L	MENU モードの CHAIN PLAY SET メニューへ入ります。
ALT + U	MENU モードの STORAGE UTILITY メニューへ入ります。

●USB キーボードの固有キー

←/→/ ↑ / ↓	桁の移動またはスクロール機能を果たします。
BS	バックスペース機能を果たします。
DEL	文字入力時のデリート機能を果たします。
ESC	[EXIT] キーと同じ機能を果たします。
ENTER	[ENTER] キーと同じ機能を果たします。
HOME	Home 画面に戻ります。
SPACE	UR-2 の [STOP] キーと同じ機能を果たします。
→	UR-2 の [▶▶I] キーと同じ機能を果たします。
←	UR-2 の [I◀◀] キーと同じ機能を果たします。

●10 キーボードのキー

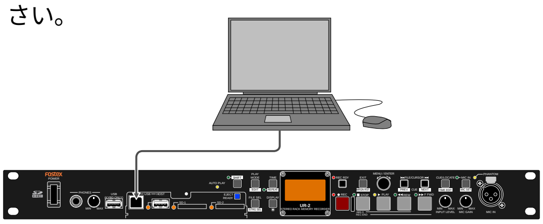
0～9	10 キーおよびメモリーキーとして機能します。
/	UR-2 の [I◀◀] キーと同じ機能を果たします。
*	UR-2 の [▶▶I] キーと同じ機能を果たします。
-	UR-2 の [SHIFT] キーと同じ機能を果たします。
+	UR-2 の [PLAY] キーと同じ機能を果たします。
ENTER	UR-2 の [STOP] キーと同じ機能を果たします。
Del . (.)	+10 キーとして機能します。

＜注意＞：USB キーボードおよび 10 キーボードで操作できる機能は、将来拡張されることがあります。

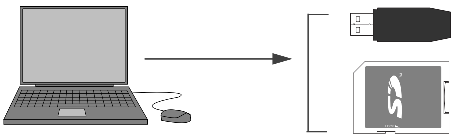
UR-2 のバージョンアップ

UR-2 のバージョンアップは、当社ホーム・ページ（**http://www.fostex.jp**）からバージョンアップ用のファイルをダウンロードし、つぎのいずれかの方法でダウンロードしたファイルを SD カードまたはUSB メモリーにコピーして実行します（最新ソフトウェアのバージョン情報は、当社ホームページで確認してください）。

<方法1>：MENU モードの“ USB to PC ”メニューを使って UR-2 と PC を接続し、PC 側でダウンロードしたバージョンアップ用のファイルを、UR-2 にセットしている SD カード（**注：パソコンと接続中はUSB メモリーは使用できません**）へ転送します。本機と PC 間でのファイル転送については、65 ページの「**UR-2 と PC 間でファイル転送**」をお読みください。



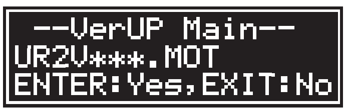
<方法2>：USB メモリー（または SD カード）が直接マウントできる PC の場合は、ダウンロードしたバージョンアップ用のファイルを USB メモリー（または SD カード）へ直接コピーします。



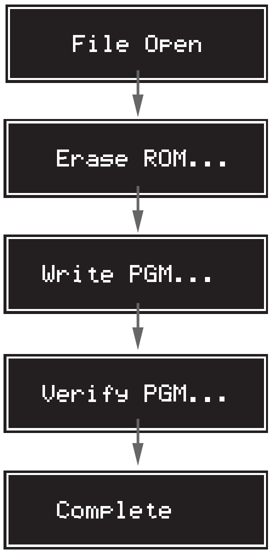
バージョンアップの実行

下記操作は、上記いずれかの方法でバージョンアップ用のファイル（**拡張子 :“ .mot ”**）がコピーされたストレージ（SD カードまたはUSB メモリー）のみが本機にセットされていることを前提にしています。

(1) UR-2 の電源を ON します。
UR-2 が起動し、バージョンアップ用のファイルを読み込んだ後下記画面が立ち上がります。



(2) 画面表示に従って、[ENTER] キーを押します。
ソフトウェアのバージョンアップを開始し、次々と表示が変わります。終了すると“ **Complete** ”を一瞬表示した後 Home 画面に変わります。



<注意>： バージョンアップ中はあらゆるキー操作は機能しません。なお、コンセントから電源プラグを抜いたりして強制的に電源を切った場合には、本機が起動しなくなることがありますので、絶対にお止めください。

(3) バージョンアップが終了したらストレージをイジェクトして、UR-2 の電源を入れ直します。
必要に応じて MENU モードの SYSTEM SETUP メニューにある“ **Sys initial memory** ”を実施してください（☞ 81 ページ）。

<注意>： ストレージがセットされたまま電源を入れ直すと、再度バージョンアップのファイルが立ち上がります。その場合は [EXIT] キーを押して、バージョンアップをキャンセルしてください。

<注意>： バージョンアップ用のファイルを削除する場合は、本機と PC を接続して PC の操作で削除するか、ファイルが記録されている SD カード（または USB メモリー）を直接 PC へマウントして削除してください。

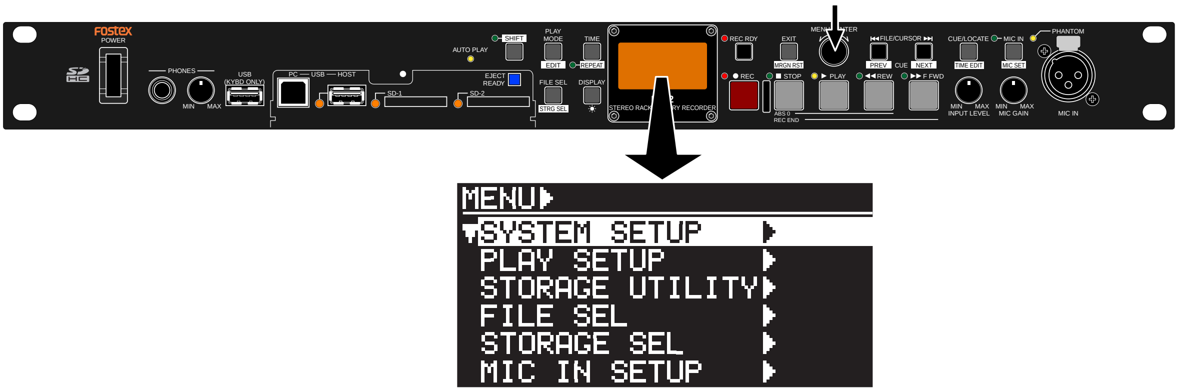
MENU モード

MENU モードについて

MENU モードには、UR-2 をご使用いただく上で必要な各種設定メニューや、実行メニューが搭載されています。
本機が停止状態で [ENTER] キーを押すとMENUモードへ入り、下記メイン・メニューを選択する画面が表示されます。
MENU モードには10のメイン・メニューがあり、[MENU] ダイヤルで任意に選択できます。

ここでは、メイン・メニューの “ SYSTEM SETUP ” メニューと “ STORAGE UTILITY ” メニューの詳細について記載しています。その他のメイン・メニューの詳細は、下記表の「参照ページ」に記載してありますので、そちらをお読みください。

[ENTER] キー／[MENU] ダイヤル



メイン・メニュー	メニューの機能
SYSTEM SETUP	主にUR-2の動作環境を設定するメニュー・アイテムで構成されています (☞次ページから参照)。
PLAY SETUP	UR-2 の再生時に必要なメニュー・アイテムで構成されています。メニュー・アイテムの “ Play Mode ”、“ Repeat ” の設定は、操作パネルにある [PLAY MODE] キーおよび [REPEAT] キーの操作でも設定できます（☞ 41、54 ページ)。
STORAGE UTILITY	ストレージ（SD カード／USB メモリー）と、記録済みオーディオ・ファイルの管理に必要なメニュー・アイテムで構成されています。(☞ 82 ページから参照)。
FILE SEL	再生するオーディオ・ファイルをセレクトします。このメニューは操作パネルにある [FILE SEL] キーの操作でも入れます（☞ 42 ページ)。
STORAGE SEL	記録／再生のカレント・ストレージを選択します。このメニューは [SHIFT] キー + [FILE SEL] キーの操作でも入れます（☞ 28 ページ)。
MIC IN SETUP	マイクの使用時に必要なメニュー・アイテムで構成されています。このメニューは [SHIFT] キー + [MIC IN] キーの操作でも入れます（☞ 39 ページ)。
CHAIN PLAY SET	チェーン・プレイやメモリー・プレイを実行するのに必要な、チェーンプレイ・リストを作成するメニューです（☞ 46 ページ)。
TIMER PLAY SET	タイマー・プレイを実行するのに必要な、プレイ・リストを作成するメニューです (☞ 51 ページ)。
REMOTE SET	UR-2を外部機器でコントロールする際に必要な、メニュー・アイテムで構成されています（☞ 61 ページ)。
USB to PC	UR-2 とパソコンを接続して、相互間でファイル・データを転送する際に必要なメニューです（☞ 65 ページ)。

SYSTEM SETUP メニューの詳細

“ SYSTEM SETUP ” メニューは 18 のメニュー・アイテムで構成され、UR-2 を動作させるために必要な設定が行えます。各アイテムの初期設定は下記表の設定になっていて、用途に応じた設定でご使用になれます。

＜注意＞：下記メニュー・アイテムの“ Display INV. ”メニューは 24 ページ、“ Adjust RTC ”メニューは 23 ページに記載してありますので、詳細についてはそちらをお読みください。

＜注意＞：下記メニュー・アイテムの“ Record mode ”メニュー（記録モードの設定）は、本バージョンでは“ Normal ” のみ固定設定で、“ Normal ” 以外は選択できません。

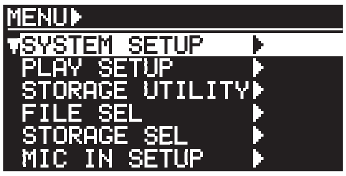
メニュー・アイテム	設 定 項 目		初 期 設 定
Default file name	File name mode	Date、Take、Reel	Take
	Scene name	最大 18 文字まで入力可能	SCENE
	Take number	001 ～ 999	001
Select input	Analog、Digital		Analog
Record FS/bit	44K/16、48K/16、44K/24、48K/24、88K/24、96K/24		44K/16
Record CH.	Stereo、Mono		Stereo
Record mode	Normal のみ		Normal
Max. file length	2G、4G		4G
Peak hold ttme	0 ～ 9sec		3sec.
REF. level	-12dBFS、-20dBFS		-20dBFS
Cue monitor out	ALL、HP		ALL
Digital out	AES/EBU、SP DIF		AES/EBU
Display INV.	Off、On		Off
Keyboard type	US、JAPAN		US
SYS. user save	SYSTEM SETUP, PLAY SETUP 内の System memory をセーブ		-
SYS. user load	セーブした User memory をロード		-
SYS. default set	SYSTEM SETUP/PLAY SETUP 内の System memory を初期設定にする		-
SYS. initial memory	System Memory の初期化、および本体 Flash Memory 情報の削除		工場出荷時
Adjust RTC.	**Y **M **D **h **m **s		工場出荷時
Version	システム・バージョンの確認		工場出荷時

SYSTEM SETUP メニューの基本操作

設定するメニュー・アイテムによって異なりますが、基本的には下記操作手順例で設定（または実行）することができます。下記操作は、未記録または記録済みのストレージがマウントされ、本機が停止していることを前提にしています。

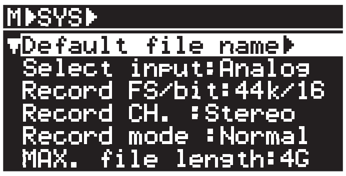
(1)　停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。

初めてMENUモードへ入ると、下記画面のように " SYSTEM SETUP " が反転します。



(2)　" SYSTEM SETUP " が反転している状態で [ENTER] キーを押します。

SYSTEM SETUPメニューのメニュー・アイテムを選択する第2階層画面に変わります（初期設定では " Default file name " が反転します）。

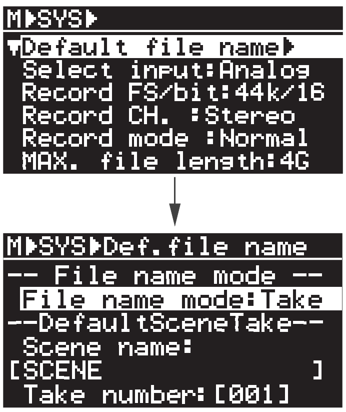


(3)　[MENU] ダイヤルで希望のメニュー・アイテムを選択して [ENTER] キーを押します。

" ▶ " マークの付いたメニューを選択したときは次の階層へ進み、" ▶ " マークの付いていないメニューでは現在の設定項目が点滅し、第2階層画面上で設定できるようになります。

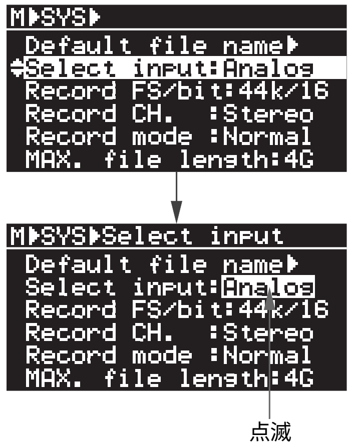
複数の階層で構成されたメニューの選択例

つぎの階層画面に進みます。



第 2 階層画面上で設定するメニューの選択例

画面上の現在の設定項目が点滅します。



具体的な設定の詳細は次ページからの説明をお読みください。

<Memo>: [EXIT] キーを押すと一つ手前の階層へ戻り、さらに押し続けるとMENU モードから抜け出すことができます。また、[STOP] キーを押すと一気に MENU モードから抜けだせます。

＜ Memo ＞: USB キーボードを接続しているときは、キーボードでも操作することができます。

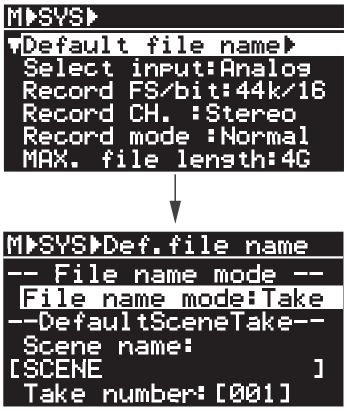
記録時のファイル・ネームを設定

記録時作成されるオーディオ・ファイルの、デフォルト・ファイル・ネームを設定します。

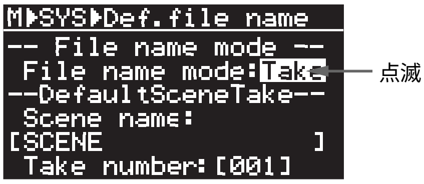
デフォルト・ファイルネームには、「日付け（内蔵時計のデータ）」、「Scene name+Take number」、または「Reel number + File number」のいずれかに設定できます。

● File name mode の設定

メニュー・アイテムから **" Default file name "** を選択して [ENTER] キーを押すと、次の階層に進みます。



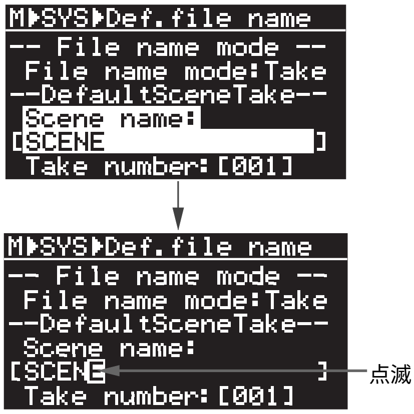
続けて [ENTER] キーを押すと、現在設定されているFile name mode が点滅して変更可能になります。
初期設定では **" Take "** が点滅し、 [MENU] ダイヤルで **" Take "**以外に**" Date "**または**" Reel "**を選択後 [ENTER] キーを押して確定します。



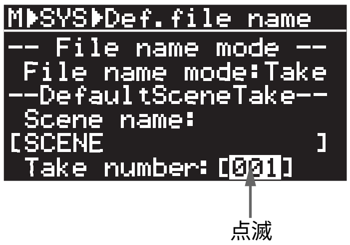
Take	Scene name + Take number がファイル・ネームになります。記録を繰り返すごとにTake numberはカウント・アップしていきます。 **例：SCENE_001.wav、SCENE_002.wav**
Date	内蔵時計（RTC）のデータがファイル・ネームに設定されます。 **例：B05h05m06s10aug2008.wav など**
Reel	カレント・ストレージの Reel number（Volume Label）+ File numberがファイル・ネームに設定されます。 **例：10082008_001.wav など**

● Scene name と Take number の設定

[MENU] ダイヤルで **" Scene name "** を反転させて [ENTER] キーを押すと、シーン・ネームの入力が可能になります（最大 18 文字のシーン・ネームが入力できます）。
カーソルは [I◀◀] / [▶▶I] キーで移動し、[MENU] ダイヤルで文字／数字などを入力します（USBキーボードの接続時では、キーボードでも入力可能です）。



シーン・ネームを入力して [ENTER] キーを押すと、自動的に Take number の入力が可能になります（初期設定：001 が点滅）。



Take numberは001〜999の範囲で入力でき、[MENU] ダイヤルで入力した後 [ENTER] キーを押して確定します。

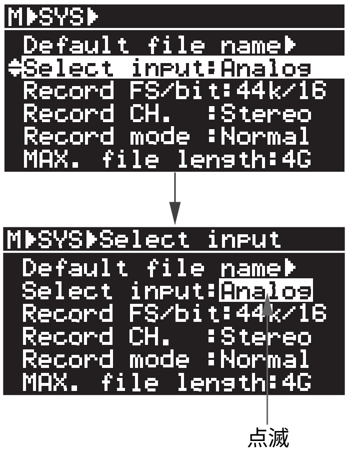
＜ Memo ＞： 設定する Scene name と Take number は、File name mode を Take に設定したときのファイル・ネームの一部として利用される以外に、メタ・データの Scene データや Take データとして全ての File name mode で使用されます。

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

入力信号の設定

記録時の入力信号（アナログまたはデジタル）を設定します。設定内容は、本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから **“ Select input ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では **“ Analog ”** が点滅）。
[MENU] ダイヤルで **“ Analog ”** または **“ Digital ”** を選択後、[ENTER] キーを押して確定します。



Analog	[ANALOG INPUT]（バランスまたはアンバランス）端子からの、アナログ信号が記録可能になります。
Digital	[DIGITAL IN] 端子からの、デジタル信号が記録可能になります。

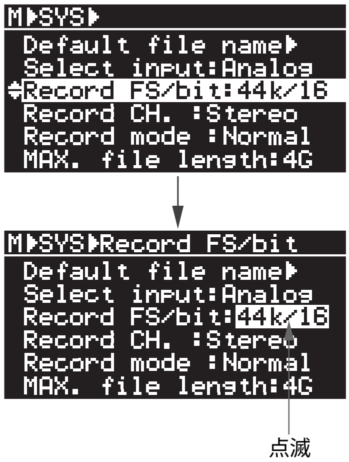
MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

＜ Memo ＞：設定した入力信号は、Home 画面上に“ ANA ” または “ DIG ” が点灯します。
また、 [MIC IN] キーを ON にしてマイク入力を有効にすると、画面上の“ ANA ”または“ DIG ”が“ MIC ”に変わります。

記録時の FS/BIT の設定

記録時のサンプリング周波数と量子化ビットを設定します。設定内容は、本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから **“ Record FS/bit ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では **“ 44K/16 ”** が点滅）。
[MENU] ダイヤルで希望の FS/BIT を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



44k/16、48k/16、44k/24、48k/24
88k/24、96k/24 から選択可能です

＜注意＞：デジタル信号の記録時は、本機で設定する FS/BIT で記録されます。そのため、入力の FS/BIT 情報と異なった設定で記録すると、音程が変わって記録されてしまいます。本機の FS/BIT 設定を入力信号の FS/BIT に合わせて設定してください。

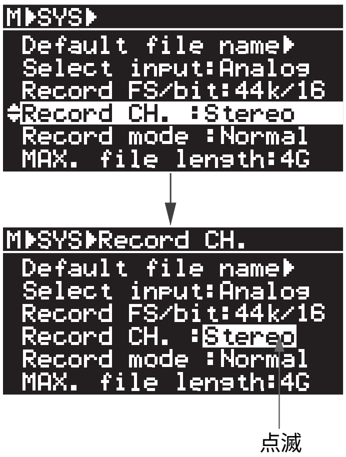
MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

＜ Memo ＞：設定した FS/BIT は、インプットモニター状態（REC RDY ：ON）の Home 画面上に点灯します。

記録チャンネルの設定

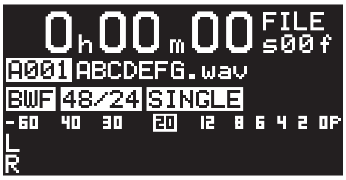
記録時のチャンネル（ステレオ／モノ）を設定します。
設定内容は、本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから **“ Record CH. ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では **“ Stereo ”** が点滅）。
[MENU] ダイヤルで **“ Stereo ”** または **“ Mono ”** を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

＜Memo＞：設定したチャンネルによって、Home画面は以下のように表示します。



“ STEREO ” 設定時（初期設定）



“ MONO ” 設定時

ファイルの最大記録容量を設定

記録するファイルの最大記録容量を設定します。
記録したデータをパソコンへ取り込む際、パソコンによっては取り込み可能な記録容量に制限があるため、お使いになるパソコンに合わせて設定が必要です。
初期設定では 4GB の最大容量に設定されていて、2GB に設定することができます。
設定内容は本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから **“ Max. file length ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では **“ 4G ”** が点滅）。
[MENU] ダイヤルで **“ 4G ”** または **“ 2G ”** を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



＜注意＞：設定値以下のストレージを使用するときは、設定に関係なくストレージの最大容量が記録容量になります。

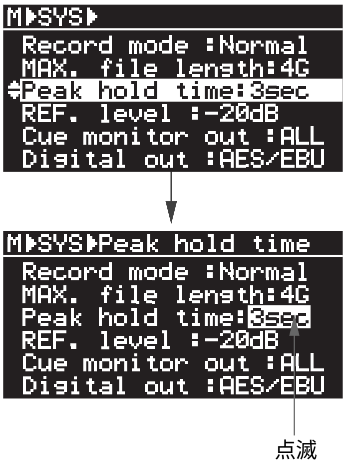
MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

ピーク・ホールド時間を設定

レベル・メーターのピーク・ホールド時間を設定します。初期設定は **“ 3 秒 ”** に設定されていて、用途に応じて 0 〜 9 秒の範囲を 1 秒ステップで設定できます。

設定内容は本機 System ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから **“ Peak hold time ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では **“ 3sec ”** が点滅）。
[MENU] ダイヤルで 0 〜 9 秒の範囲を 1 秒ステップで選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



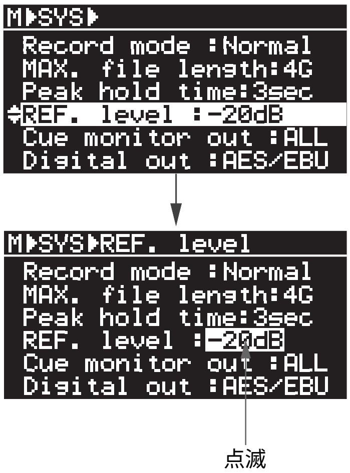
MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

リファレンス・レベルを設定

本機のリファレンス・レベルを設定します。
初期設定は **“ -20dB ”** に設定されていて、用途に応じて **“ -12dB ”** が選択できます。

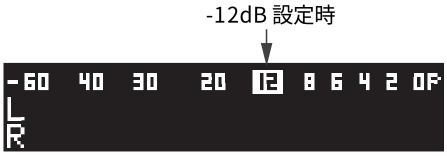
設定内容は本機 System ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから **“ REF. level ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では **“ -20dB ”** が点滅）。
[MENU] ダイヤルで **“ -20dB ”** または **“ -12dB ”** を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。

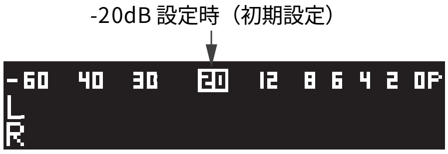


＜Memo＞：設定したリファレンス・レベルは、ディスプレイのレベル・メータ部にあるリファレンス・マーカーで表示します（下記図参照）。

-12dB 設定時



-20dB 設定時（初期設定）



MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

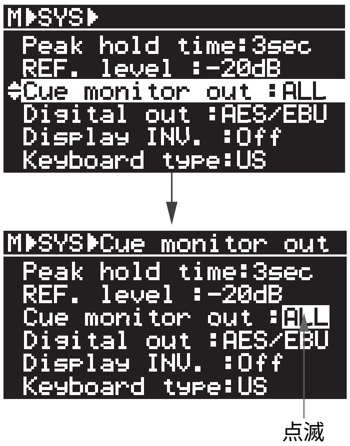
CUE 再生音の出力先を設定

キューイング・モード（再生音をモニターしながら早送り／逆戻し）で再生中、再生音の出力先を設定します。

初期設定は [ANALOG OUT] 端子 [DIGITAL OUT] 端子および [PHONES] 端子から出力可能ですが、必要に応じて [PHONES] 端子からのみ出力させることができます。

設定内容は本機 System ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから **“ Cue monitor out ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では **“ ALL ”** が点滅)。
[MENU] ダイヤルで**“ ALL ”**または**“ HP ”**を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



ALL	[ANALOG OUT] 端子、[DIGITAL OUT] 端子、および [PHONES] 端子から再生音を出力します。
HP	[PHONES] 端子のみから再生音を出力します。

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

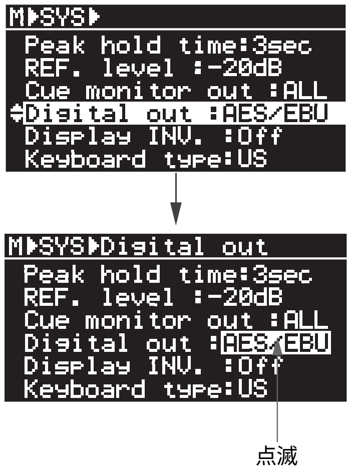
デジタル出力のフォーマット設定

[DIGITAL OUT L, R] 端子から出力する、デジタル信号のフォーマットを設定します。

初期設定は“ AES/EBU ”に設定されていて、IEC 60958 (AES/EBU)フォーマットのデジタル信号が出力されますが、用途に応じて “ IEC 60958 (S/P DIF) ” フォーマットのデジタル信号を出力することができます。

設定内容は本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから **“ Digital out ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では **“ AES/EBU ”** が点滅)。
[MENU] ダイヤルで**“ AES/EBU ”**または**“ SPDIF ”**を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



AES/EBU	IEC 60958 (AES/EBU)フォーマットのデジタル信号を出力します。
SPDIF	IEC 60958 (S/P DIF)フォーマットのデジタル信号を出力します。

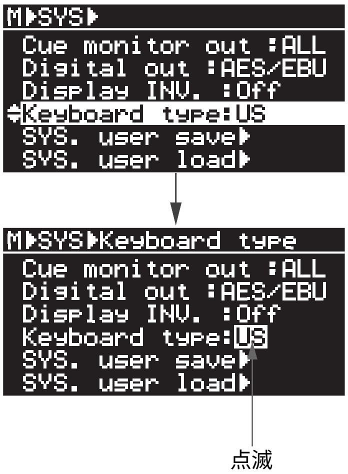
MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

USB キーボードのタイプ設定

フロント・パネルの [USB (KYBD ONLY)] ポートに接続する、USB キーボードのタイプ（US または JAPAN）を設定します。

設定内容は本機 Flash ROM に保存されます。

メニュー・アイテムから **“ Keyboard type ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、現在の設定が点滅して選択可能になります（初期設定では **“ US ”** が点滅）。
[MENU] ダイヤルで **“ US ”** または **“ JAPAN ”** を選択した後、[ENTER] キーを押して確定します。



US	US仕様のUSBキーボードを接続するとき選択します。
JAPAN	JAPAN仕様のUSBキーボードを接続するとき選択します。

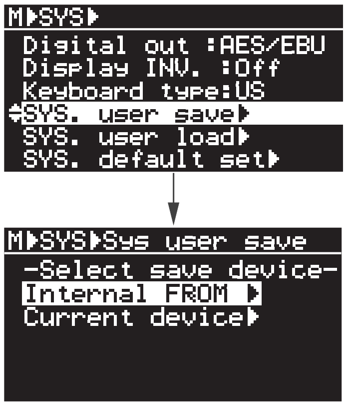
MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

System Memory データのセーブ

SYSTEM SETUP および PLAY SETUP メニュー内の System Memory の設定を、本機内蔵の Flash ROM またはカレント・ストレージに保存（セーブ）します（セーブ可能な設定データについては次ページの表を参照してください）。

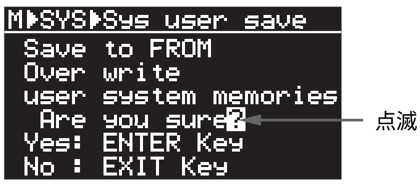
保存したデータは、次項の「System Memory データのロード」で、複数台の UR-2 を同一の設定にするなど、いつでも決まった設定に戻す場合に再現することができます。

メニュー・アイテムから **“ SYS. user save ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、セーブ先の選択画面に変わります。



Internal FROM	本機内蔵の Flash ROM にセーブします。
Current device	カレント・ストレージ（SD1、SD2 または USB）にセーブします。

[MENU] ダイヤルで **“ Internal FROM ”** または **“ Current device ”** を選択した後 [ENTER] キーを押すと下記画面に変わり、この後 [ENTER] キーを押してセーブを実行します（下記例は、セーブ先に **“ Internal FROM ”** を選択した場合の画面です）。



セーブが完了すると **“ Completed ”** を表示します。
保存可能な設定データの詳細は次ページの表を参照してください。

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

<注意>：下記データがセーブ／ロードされます。

● SYSTEM SETUP メニュー

(1) File name mode	(2) Select input
(3) Record FS/bit	(4) Record CH.
(5) Record mode	(6) Max. file length
(7) Peak hold time	(8) REF. level
(9) Cue monitor out	(10) Digital out
(11) Display INV.	(12) Keyboard type

● PLAY SETUP メニュー

(1) PLay mode	(2) Repeat
(3) Auto play	(4) PowerOn play
(5) Mono mix	

● MIC IN SETUP メニュー

(1) Mic in	(2) Switch hold
(3) Play ATT.	(4) Mic record
(5) Phantom	

● REMOTE SET メニュー

(1) Remote sel.	(2) Parallel setup
(3) RS232C setup	

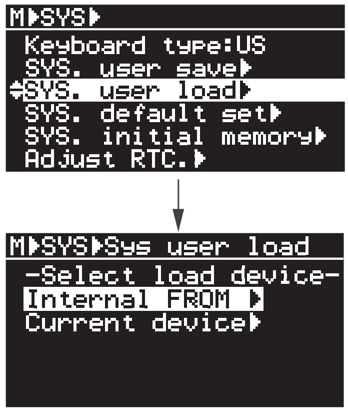
●ディスプレイの輝度レベル

<注意>：本機のバージョンアップによる機能変更があった場合、Current Device（SDまたはUSB）にセーブした内容は無効になる場合があります。

System Memory データのロード

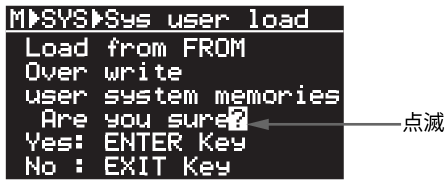
前述の**「System Memoryのセーブ」**で保存した設定データを、本機にロードします。

メニュー・アイテムから **" SYS. user load "** を選択して [ENTER] キーを押すと、読み出し元（Flash ROM またはカレント・ストレージ）の選択画面に変わります。



Internal FROM	本機内蔵のFlash ROMからロードします。
Current device	カレント・ストレージ（SD1、SD2 または USB）からロードします。

[MENU] ダイヤルで **" Internal FROM "** または **" Current device "** を選択した後 [ENTER] キーを押すと下記画面に変わり、この後 [ENTER] キーを押してロードを実行します（下記例は、ロード先に **" Internal FROM "** を選択した場合の画面です）。



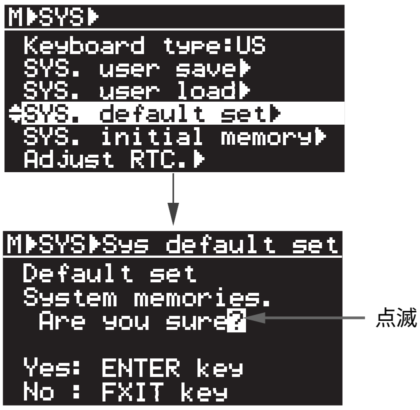
ロードが完了すると **" Completed "** を表示します。

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

SETUP データの初期化

SYS SETUPおよびPLAY SETUP内のSystem Memoryを、工場出荷時の設定に初期化します。

メニュー・アイテムから **“ SYS. default set ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、初期化の実行を確認する画面に変わり、**“ ? ”** が点滅します。



初期化を実行するには [ENTER] キーを押し、初期化を中止するには [EXIT] キーを押します。
[ENTER] キーを押すと､初期化が実行されて一つ前の画面に変わります。

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

<注意>：下記データが初期化されます。

● SYSTEM SETUP メニュー

(1) File name mode　(2) Select input
(3) Record FS/bit　(4) Record CH.
(5) Record mode　(6) Max. file length
(7) Peak hold time　(8) REF. level
(9) Cue monitor out　(10) Digital out
(11) Display INV.　(12) Keyboard type

● PLAY SETUP メニュー

(1) PLay mode　(2) Repeat
(3) Auto play　(4) PowerOn play
(5) Mono mix

● MIC IN SETUP メニュー

(1) Mic in　(2) Switch hold
(3) Play ATT.　(4) Mic record
(5) Phantom

● REMOTE SET メニュー

(1) Remote sel.　(2) Parallel setup
(3) RS232C setup

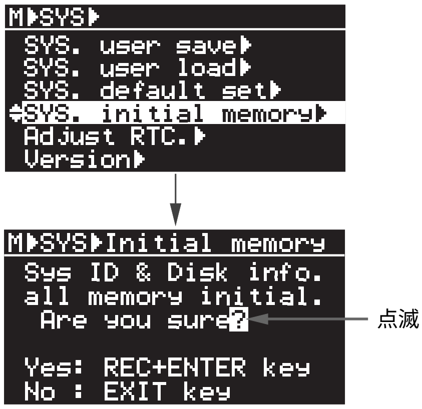
●その他のデータ

（1）ディスプレイの輝度レベル

フラッシュ・メモリーの初期化

全ての System Memory、およびストレージ情報などFlash Memory 内の情報を、工場出荷時の値に初期化します。

メニュー・アイテムから **“ SYS. initial memory ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、初期化の実行を確認する画面に変わり、**“ ? ”** が点滅します。



初期化を実行するには [REC] キーを押しながら [ENTER] キーを押し、初期化を中止するには [EXIT] キーを押します。初期化を実行して終了すると、一つ前の画面に変わります。

MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

<注意>：下記データが初期化されます。

● SYSTEM SETUP メニュー

(1) File name mode　(2) Select input
(3) Record FS/bit　(4) Record CH.
(5) Record mode　(6) Max. file length
(7) Peak hold time　(8) REF. level
(9) Cue monitor out　(10) Digital out
(11) Display INV.　(12) Keyboard type

● PLAY SETUP メニュー

(1) PLay mode　(2) Repeat
(3) Auto play　(4) PowerOn play
(5) Mono mix

● MIC IN SETUP メニュー

(1) Mic in　(2) Switch hold
(3) Play ATT.　(4) Mic record
(5) Phantom

● REMOTE SET メニュー

(1) Remote sel.　(2) Parallel setup
(3) RS232C setup

●その他のデータ

（1）ディスプレイの輝度レベル
（2）Int. FROM のユーザー・メモリー

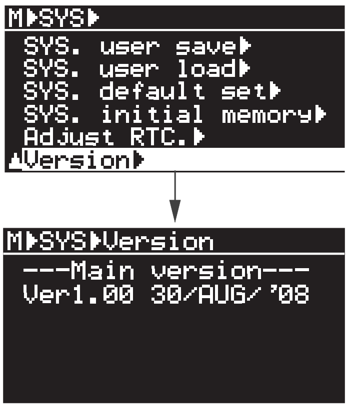
システム・バージョンの確認

本機のシステム・バージョンを表示して確認します。

＜注意＞：最新のソフトウェア情報は、当社ホーム・ページでご確認ください。バージョンアップ用のファイルがホーム・ページにアップされているときは、ファイルをダウンロードしてバージョンアップしてご使用ください。バージョンアップの方法については、69 ページ記載の**「UR-2 のバージョンアップ」**を参照してください。

なお、ホーム・ページからダウンロードできないお客さまは、お手数でも当社サービス部門（TEL 042-546-3151）へご連絡ください。

メニュー・アイテムから**“ Version ”**を選択して [ENTER] キーを押すと、本機のシステム・バージョンが表示されます。



MENU モードから抜け出すには [STOP] キーを押すか、[EXIT] キーを押していきます。

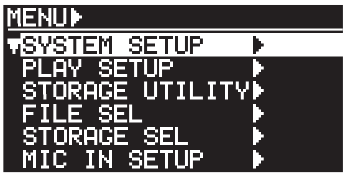
STORAGE UTILITY メニューの詳細

“ STORAGE UTILITY ” メニューでは、記録済みファイルの編集などを実行する 7 つのメニュー・アイテムで構成されています。

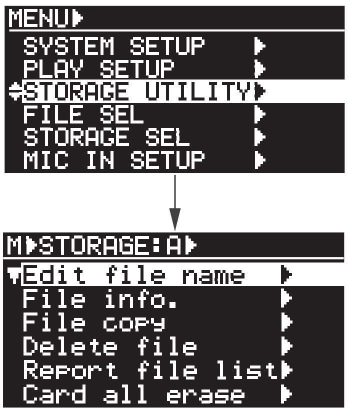
メニュー・アイテム	実　行　項　目
Edit file name	記録済みファイルの、ファイル・ネームをエディットして再保存します。 エディットできるファイルは、カレント・ストレージの現在立ち上がっているファイルのみです。
File info.	記録済みファイルの、ファイル情報を表示します。 情報が表示できるのは、カレント・ストレージの現在立ち上がっているファイルのみです。
File copy	ストレージ間で、個々のファイル（または全ファイル）のコピーを実行します。
Delete file	任意の記録済ファイルを削除します。 削除できるのは、カレント・ストレージに記録されているファイルです。
Report file list	カレント・ストレージに記録されている、全ファイルの情報を一覧にしてCSV形式（カンマ区切り）のファイルで出力します。出力したファイルは、チェーンプレイ・リストやタイマープレイ・リストを表計算ソフトなどでエディットする場合の、元にすることができます。
Card all erase	ストレージに記録されている全てのデータを消去します。
Vol. Label	カレント・ストレージのボリューム・ラベルをエディットして再登録します。

STORAGE UTILITY メニューの基本操作

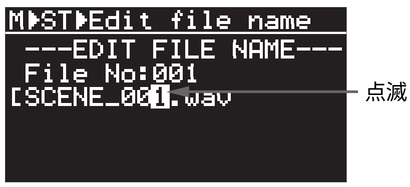
(1)　停止状態で [ENTER] キーを押して、MENU モードへ入ります。



(2)　[MENU] ダイヤルで“ STORAGE UTILITY ”を選択して、[ENTER] キーを押します。
メニュー・アイテムの選択画面に変わります。



(3)　[MENU] ダイヤルで希望のメニュー・アイテムを選択して、[ENTER] キーを押します。
選択したメニュー・アイテムの第 2 階層へ進み、具体的な操作が可能になります。
下記例は、“ Edit file name ” メニューの第 2 階層へ入った状態の画面です。



操作の詳細は、次ページからの説明をお読みください。

＜Memo＞：[EXIT] キーを押すと一つ手前の階層へ戻り、さらに押し続けると MENU モードから抜け出すことができます。
なお、[STOP] キーを押すと一気にMENUモードから抜け出します。

＜Memo＞：USB キーボードを接続しているときは、キーボードでも操作できます。

ファイル・ネームを編集する

カレント・ストレージに記録されているファイルの、ファイル・ネームを編集して再登録します。

下記操作は、**“ STORAGE UTILITY ”** のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

> **<注意>：**ファイル・ネームの編集ができるのは、現在立ち上がっているファイルのみです。MENU モードに入る前に、希望のファイルをセレクトしてください。

(1)　“ Edit file name ” が反転している状態で、[ENTER] キーを押します。
現在立ち上がっているファイルのファイル・ネームが点滅します。



(2)　希望のファイル・ネームを入力します。
点滅ポイントで [MENU] ダイヤルを操作して、文字／数字／記号を入力します。点滅ポイントは [|◀◀] / [▶▶|] キーで移動します（USBキーボード接続時は、キーボードでも入力が可能です）。

(3)　ネーム入力後 [ENTER] キーを押して確定します。
自動的に Home 画面へ戻ります。

> **＜ Memo ＞：**新たに編集したファイル・ネームは、Avid の“ fSCENE ”、“ fTAKE ”に分解されて BEXT Chunk の Descriptor に保存されます。また、iXML Chunk の <SCENE> および <TAKE> も同様に更新されます。

ファイル情報を表示する

カレント・ストレージに記録済みファイルの、ファイル・情報を表示して確認します。

下記操作は、**“ STORAGE UTILITY ”** のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

> **<注意>：**ファイル情報が表示できるのは、現在立ち上がっているファイルのみです。
> MENU モードに入る前に、希望のファイルをセレクトしてください。

(1)　[MENU] ダイヤルで “ File info. ” を選択して、[ENTER] キーを押します。
現在立ち上がっているファイルの、FS/BIT、記録日時、記録時間および記録容量を表示します。



(2)　MENUモードから抜け出すには、[STOP] キーを押すか [EXIT] キーを押していきます。

ファイル単位でコピーする

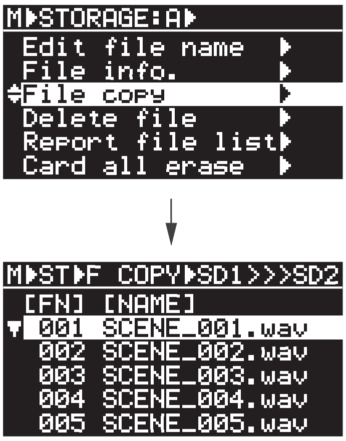
カレント・ストレージに記録されている個々のファイル（または全ファイル）を、他のストレージへコピーします。ファイル・コピーは、SD カードと SD カード間、または SD カードと USB メモリー間で行えます。

ここでは例として、カレント・ストレージ SD-1 の SD カードから、USB メモリーへコピーします。

下記操作は、" **STORAGE UTILITY** " のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

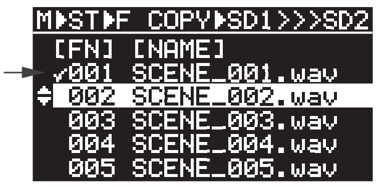
> **<注意>**：コピーの実行中は、絶対に AC アダプター（または外部バッテリー）の電源プラグを抜いたり、ストレージを引き抜かないでください。

(1)　[MENU] ダイヤルで " File copy " を選択して、[ENTER] キーを押します。
SD-1 の SD カードに記録されているファイルの一覧表示に変わります。

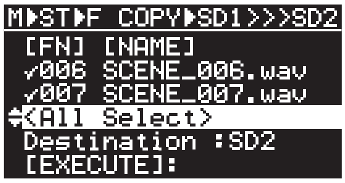


(2)　[MENU] ダイヤルでコピーしたいファイルを選択して [ENTER] キーを押します。
選択したファイルの先頭にチェックマークが付加されます。複数のファイルにチェックマークを付けるには、同様の操作を繰り返します。

[I◀◀] キー／ [▶▶I] キーを押すと、リストの先頭行または最終行へカーソルが移動します。

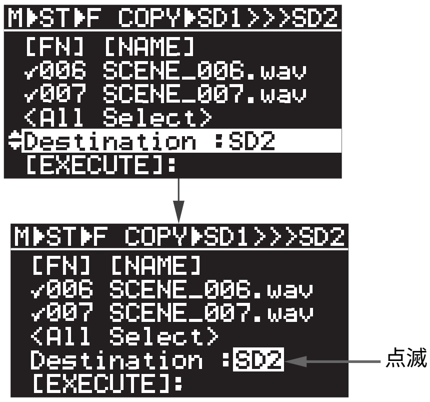


> **＜Memo＞**：ファイル一覧の最後にある " **<All Select>** " を選択して [ENTER] キーを押と、すべてのファイルにチェックマークを付けることができます。

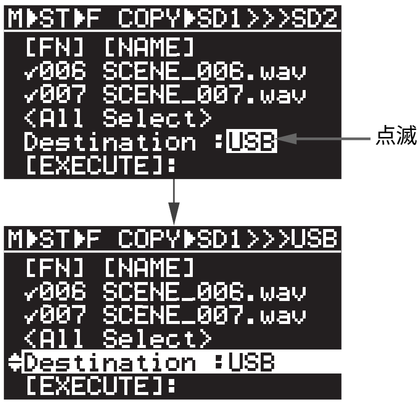


> **<注意>**：コピー元のストレージに作成されているチェーン・プレイリストのファイル（CHAINLIST.CSV）やタイマー・プレイリストのファイル（TIMERLIST.CSV）もコピーする場合は、" **<All Select>** " を選択することをお勧めします。万一リストに登録しているファイルを一つでもコピーしなかった場合、コピー先のストレージでチェーン・プレイやタイマー・プレイなどが正常に実行できなくなります。

(3)　" <All Select> " の下にある " Destination " を選択して [ENTER] キーを押します。
コピー先のストレージが選択可能になります。



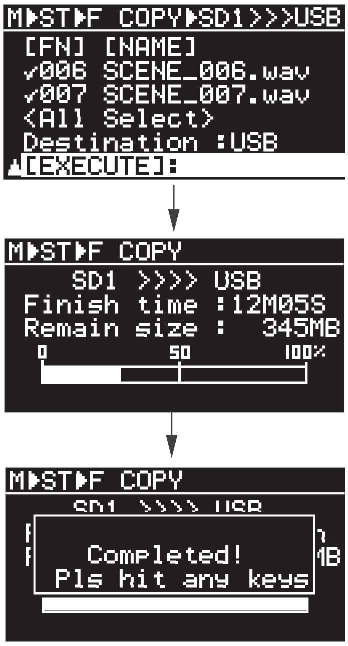
(4)　[MENU] ダイヤルでコピー先に " USB " を選択して、[ENTER] キーを押します。



＜注意＞：コピー先のストレージを選択したとき、コピー先ストレージの空き容量が不足していると下記ポップアップ画面を表示して選択できないことを警告します。



(5)　[MENU] ダイヤルで " [EXECUTE] "を選択して、[ENTER] キーを押します。
SD1 の SD カードから USB メモリーへコピーを開始します。
コピーが終了すると、下記ポップアップ画面を表示してアクセスも停止します。



(6)　いずれかのキーを押して、MENUモードから抜け出します。

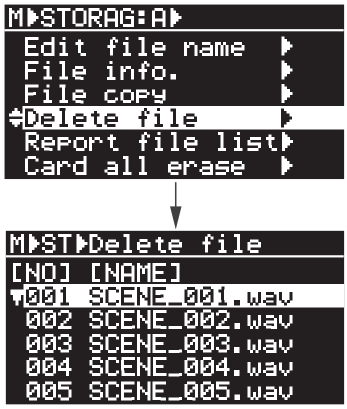
任意のファイルを削除する

カレント・ストレージに記録されている、任意のファイルを削除します。

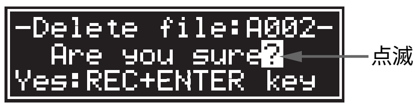
下記操作は、" **STORAGE UTILITY** " のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

＜注意＞：ファイルの削除を実行しても、ストレージのリメインはすぐに増えません。削除後電源を入れ直すか、ストレージを再マウントすることで、削除したファイルの容量分リメインが増加します。

(1)　[MENU] ダイヤルで " Delete file " を選択して、[ENTER] キーを押します。
カレント・ストレージに記録されている、ファイルの選択画面に変わります。



(2)　[MENU] ダイヤルで削除するファイルを選択して、[ENTER] キーを押します。
下記例のようなポップアップ画面を表示します。



(3)　[REC] キーを押しながら、[ENTER] キーを押します。
選択したファイルが削除され、ファイル・リスト画面に変わります。
削除したファイルの後にエントリーされているファイルが繰り上がります。

(4)　MENUモードから抜け出すには、[STOP] キーを押すか [EXIT] キーを押していきます。

ストレージ上の全データを消去する

本機にセットされているストレージ（SD カード、USB メモリー）に記録されている全データを消去します。
複数のストレージがマウントされている状態でも、“ Card All Erase ”メニューの中で任意に選択することができます。

下記操作は、**“ STORAGE UTILITY ”** のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

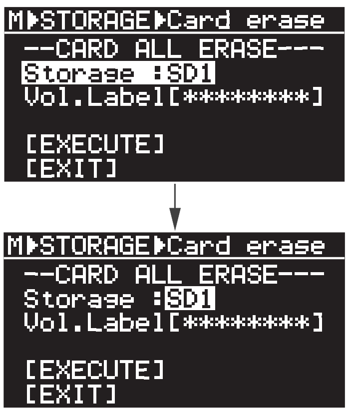
(1)　[MENU] ダイヤルで “ Card all erase ” を選択して、[ENTER] キーを押します。

第 2 階層画面に変わります。
この状態で操作 (2) を実行すると、カレント・ストレージの全データが消去されます。カレント以外のストレージを選択したり、ボリューム・ラベルを編集するには次項を参照してください。



●ストレージを選択する

[MENU] ダイヤルで **“ Storage ”** を選択して [ENTER] キーを押すと、任意のストレージが選択可能になります（セットされていないストレージを選択しても、実行できません）。



[MENU] ダイヤルで任意のストレージを選択して、[ENTER] キーを押して確定します。

●ボリューム・ラベルを入力する

[MENU] ダイヤルで **“ Vol. Label ”** を選択して [ENTER] を押すと、任意のボリューム・ラベルが入力可能になります。
点滅ポイントで [MENU] ダイヤルで文字／数字／記号が入力できます。点滅ポイントは [I◀◀] / [▶▶I] キーで移動します（USBキーボード接続時は、キーボードでも入力が可能です）。



ボリューム・ラベルを入力後、[ENTER] キーを押して確定します。

> **<注意>：**ボリューム・ラベルは初期設定のまま消去を実行しても、後述の **「ボリューム・ラベルを編集する」** で、再度設定することができます。

(2)　[MENU] ダイヤルで “ [EXECUTE] ”を選択して、[ENTER] キーを押します。

CAUTION 画面に変わり、**“ Are you sure? ”**が点滅します。



(3)　[REC] キーを押しながら [ENTER] キーを押します。

速やかに消去が行われ、ストレージに何も記録されていない状態を示す Home 画面に変わります。

ボリューム・ラベルを編集する

カレント・ストレージのボリューム・ラベルを編集して、再度登録します。

下記操作は、**“ STORAGE UTILITY ”** のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

(1)　[MENU] ダイヤルで “ Volume Label ” を選択して、[ENTER] キーを押します。
カレント・ストレージのボリューム・ラベルが点滅して、編集可能になります。



(2)　[MENU] ダイヤルで新たなボリューム・ラベルを入力した後、[ENTER] キーを押して確定します。
入力方法については前述 85 ページを参照してください。

(3)　MENUモードから抜け出すには、[STOP] キーを押すか [EXIT] キーを押していきます。

ファイル情報を CSV 形式で出力する

カレント・ストレージに記録されている、全ファイルの情報を一覧にしてCSV形式（カンマ区切り）のファイルで出力します。チェーンプレイ・リストやタイマープレイ・リストを表計算ソフトなどでエディットする場合の、元にすることができます。

下記操作は、**“ STORAGE UTILITY ”** のメニュー・アイテムを選択する画面が表示されていることを前提にしています。

(1)　[MENU] ダイヤルで “ Report file list ” を選択して、[ENTER] キーを押します。
CSV 形式で出力するファイルのファイル・ネームを表示して **“ ? ”** が点滅します。



(2)　[ENTER] キーを押します（出力しない場合は、[EXIT] キーを押します）。
速やかにファイルが出力され、カレント・ストレージのフォルダー内に、CSV 形式のファイル（ファイル・ネーム：FILELIST.CSV）を生成します。



(3)　いずれかのキーを押して、MENUモードから抜け出します。

＜ Memo ＞：ファイル・リストの情報は、File No.、File Name、Start/End Time、FS/BIT、Channel および Date 情報を下記例のように出力します。

＜例＞

##FILE NO	**File Name**	**S-TIME (h:m:s:f)**	**E-TIME (h:m:s:f)**	**FS**	**BIT**	**CH**	**Date##**
1	sample1.wav	00:00:00:00	01:23:45:67	44100	16	2	20080901
2	sample2.wav	00:00:00:00	00:23:45:67	44100	16	1	20080905
3	sample3.wav	00:00:00:00	00:45:24:00	44100	24	2	20080915
4	sample4.wav	00:00:00:00	01:02:34:56	44100	24	2	20080920

CHAIN プレイ・リスト／ TIMER プレイ・リストの一覧（記述例）

ファイ MENU モードの“ CHAIN PLAY SET ”および“ TIMER PLAY SET ”メニューで作成されたプレイリストは、CSV 形式（カンマ区切り）で保存され、PC 上の表計算ソフトおよびテキスト・エディタを使って編集が可能です。
ファイル・リストは、表計算ソフトおよびテキスト・エディタで下記例のように表示されます。

＜ CHAIN プレイ・リストのファイル（ファイル・ネーム：CHAINLIST.CSV ＞

＜記述例＞（表計算ソフトで表示）

##CHAIN PLAY LIST##
##UPDATE 2008/09/01

##FN	File Name	S-TIME(h:m:s:f)	E-TIME(h:m:s:f)	FS	BIT	CH
1	sample1.wav	00:00:00:00	01:23:45:67	44100	16	2
2	sample2.wav	00:00:00:00	00:23:45:67	44100	16	1
3	sample3.wav	00:00:00:00	00:45:24:00	44100	24	2
4	sample4.wav	00:00:00:00	01:02:34:56	44100	24	2

＜記述例＞（テキスト・エディタで表示）

##CHAIN PLAY LIST##
##UPDATE 2008/09/01　18：28
##FN, File Name, S-TIME (h:m:s:f), E-TIME (h:m:s:f), FS, BIT, CH
1, sample1.wav, 00:00:00:00, 01:23:45:67, 44100, 16, 2
2, sample2.wav, 00:00:00:00, 00:23:45:67, 44100, 16, 1
3, sample3.wav, 00:00:00:00, 00:45:24:00, 44100, 24, 2
4, sample4.wav, 00:00:00:00, 01:02:34:56, 44100, 24, 2

＜ TIMER プレイ・リストのファイル（ファイル・ネーム：TIMERLIST.CSV ＞

＜記述例＞（表計算ソフトで表示）

##TIMER PLAY LIST##
##UPDATE 2008/09/01 18:18

##TN	File Name	S-TIME(h:m:s:f)	E-TIME (h:m:s:f)	FS	BIT	CH	TIMER(h:m)	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	sample1.wav	00:00:00:00	01:23:45:67	44100	16	2	11:10	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
2	sample2.wav	00:00:00:00	00:23:45:67	44100	16	1	12:00	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
3	sample3.wav	00:00:00:00	00:45:24:00	44100	24	2	12:10	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	OFF
4	sample4.wav	00:00:00:00	01:02:34:56	44100	24	2	13:10	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	OFF

＜記述例＞（テキスト・エディタで表示）

##TIMER PLAY LIST##, , ,
##UPDATE 2008/09/01 18:18
##TN, File Name, S-TIME(h:m:s:f), E-TIME (h:m:s:f), FS, BIT, CH, TIMER(h:m), SUN, MON, TUE, WED, THU, FRI, SAT
1, sample1.wav, 00:00:00:00, 01:23:45:67, 44100, 16, 2, 11:10, ON, ON, ON, ON, ON, ON, ON
2, sample2.wav, 00:00:00:00, 00:23:45:67, 44100, 16, 1, 12:00, ON, ON, ON, ON, ON, ON, ON
3, sample3.wav, 00:00:00:00, 00:45:24:00, 44100, 24, 2, 12:10, OFF, ON, ON, ON, ON, ON, OFF
4, sample4.wav, 00:00:00:00, 01:02:34:56, 44100, 24, 2, 13:10, OFF, ON, ON, ON, ON, ON, OFF

製品の主な仕様

入出力

0dBu = 0.775Vrms、0dBV = 1Vrms

ANALOG INPUT（バランス）
コネクタ　：XLR-3-31 タイプ（2 番 Hot）
入力インピーダンス　：10k Ω以上
基準入力レベル　：+4dBu
最大入力レベル　：+24dBu

ANALOG INPUT（アンバランス）
コネクタ　：RCA ピンジャック
入力インピーダンス　：10k Ω以上
基準入力レベル　：-10dBV
最大入力レベル　：+10dBV

MIC INPUT（バランス）
コネクタ　：XLR-3-31 タイプ（2 番 Hot）
入力インピーダンス　：1.5k Ω以上
基準入力レベル　：-56dBu（TRIM：MAX）
最大入力レベル　：+7dBu（TRIM：MIN）
MIC 給電　：ファンタム給電 (48V ± 4V)

ANALOG OUTPUT（バランス）
コネクタ　：XLR-3-32 タイプ（2 番 Hot）
適合負荷インピーダンス：10k Ω以上
基準出力レベル　：+4dBu
最大出力レベル　：+24dBu

ANALOG OUTPUT（アンバランス）
コネクタ　：RCA ピンジャック
適合負荷インピーダンス：10k Ω以上
基準出力レベル　：-10dBV
最大出力レベル　：+10dBV

PHONES OUT
コネクタ　：Φ 6mm TRS ホーンジャック
最大出力　：100mW（32 Ω負荷、歪率：0.1%）

DIGITAL INPUT（バランス）
コネクタ　：XLR-3-31 タイプ（2 番 Hot）
フォーマット　：IEC60958 (AES/EBU) または IEC60958 (S/P DIF) 自動判別

DIGITAL OUTPUT（バランス）
コネクタ　：　XLR-3-32 タイプ（2 番 Hot）
フォーマット　：　IEC60958 (AES/EBU) または IEC60958 (S/P DIF)
*MENU モードの SYSTEM SETUP にある " Digi Out " で設定。初期設定：IEC60958(AES/EBU)

PARALLEL REMOTE
コネクタ　：　D-sub 25 ピン（メス）

RS232C
コネクタ　：　D-sub 9 ピン（メス）

USB (PC)
コネクタ　：　USB2.0 (Type B)

USB (HOST)
コネクタ　：　USB2.0 (Type A)

USB (KYBD ONLY)
コネクタ　：　USB1.1 (Type A)

DC IN
コネクタ　：　XLR-4-32 タイプ

FOOT SW
コネクタ　：　Φ 6mm ホーンジャック

記録／再生

記録媒体　：SD カード（SDHC 対応）
：USB メモリー

ファイルフォーマット　：BWF (Broadcast Wave Format)

FS ／量子化ビット：44.1 / 48kHz 16bit
：44.1/48/88.2/96kHz 24 bit

記録トラック　：STEREO、MONO

記録／再生周波数

LINE IN - OUT 間
：20Hz~20kHz ± 2dB (FS 44.1/48kHz)
：20Hz~40kHz ± 3dB (FS 88.2/96kHz)

MIC IN - LINE OUT 間
：20Hz~20kHz ± 6dB (Typical)

LINE IN - PHONES 間（32 Ω負荷、50mW 出力時）
：20Hz~20kHz ± 3dB（Typical）

S/N

LINE　：103dB (Typical)
MIC　：85dB (Typical)

ダイナミックレンジ

：103dB (Typical)

全高調波歪率

LINE　：0.006%以下 (at 1kHz -1dBFS Typical)
MIC　：0.01% 以下（at 1kHz -1dBFS Typical)

チャンネル・セパレーション

：95dB 以上 (at 1kHz, -1dBFS Typical)

リファレンス・レベル

：-12dBFS ／ -20dBFS
MENUモードのSYSTEM SETUPで設定可能

ロケート・メモリー

：CUE ポイント 99 個 / 1 ファイル

一　般

外形寸法　：482 (W) x 44 (H) x 195 (D) mm

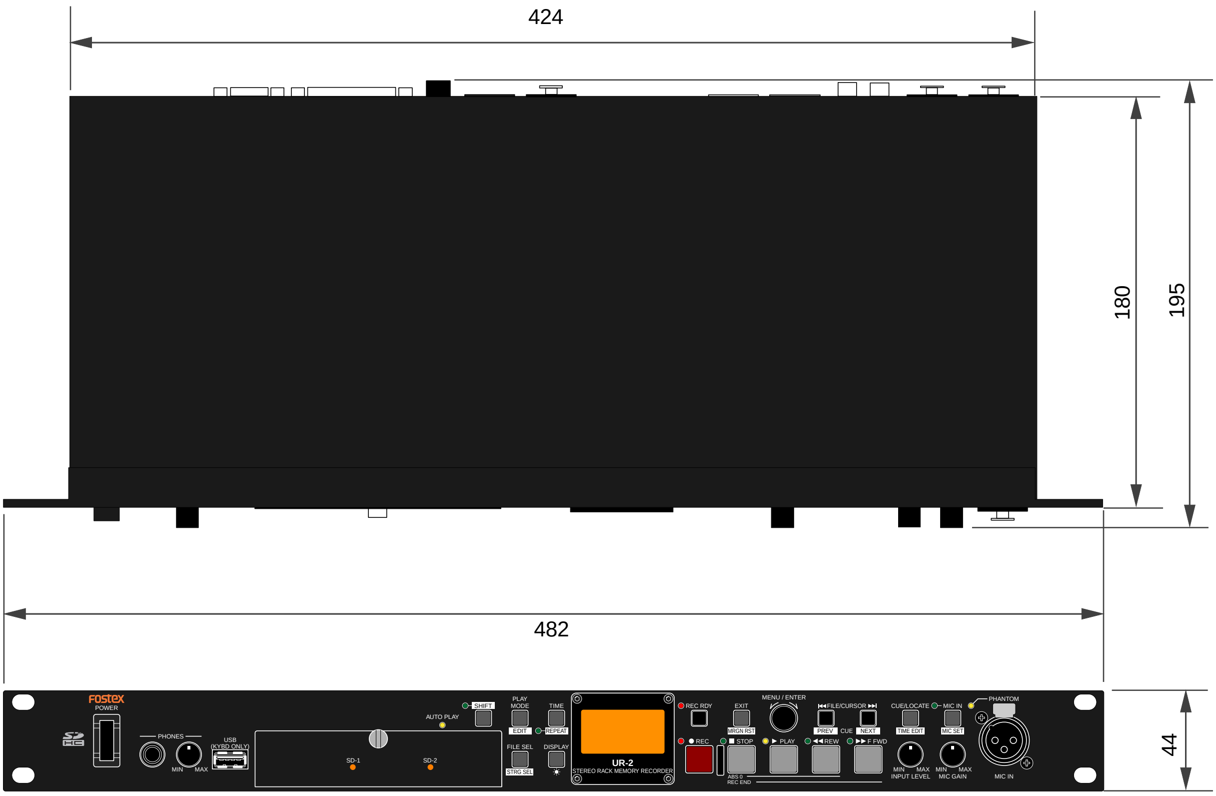
本体質量　：約 2.3kg

電　源　：DC12 ～ 24V
：AC アダプタ（本機付属）
：外部バッテリー

消費電力　：約 5W

* 製品の外観や規格は、改良のため将来予告なく変更することがあります。

* ロゴは、登録商標です。



索　引

無料修理規定

1. 取扱説明書、本体貼付ラベルなどの注意書に従った正常な使用状態で、保証期間内に故障が発生した場合には、取扱説明書に記載の弊社サービス部門が無料修理致します。
2. 保証期間内に故障して無料修理を受ける場合は、
   (1) 製品と本書をご持参ご提示の上、本製品の取扱販売店、または弊社サービス部門へご依頼ください。
   (2) 離島および離島に準ずる遠隔地への出張修理を行った場合には、出張に要する実費を申し受けます。
3. ご贈答品などで所定事項の記入がない場合、電源周波数の異なる地域へのご転居の場合には、弊社サービス部門へご相談ください。
4. つぎの場合には、保証期間内でも有料修理となります。
   (1) ご使用上の誤り、および不当な修理や改造による故障および損傷
   (2) お買い上げ後の輸送・移動・落下などによる故障および損傷
   (3) 火災・地震・水害・落雷その他の天災地変、公害や異常電圧による故障および損傷
   (4) 接続している他の機器に起因する故障および損傷
   (5) 異常磨耗、異常損傷を除き、自然消耗と見なされた消耗部品による故障および損傷
   (6) 特殊業務または特に苛酷な条件下において使用された場合の故障および損傷
   (7) 電源周波数の変更およびメインテナンス
   (8) 本書の提示がない場合
   (9) 本書にお買い上げ年月日、お客様名、取扱店名（印）の記入がない場合、あるいは字句を書き換えられた場合
5. 本書は日本国内のみにおいて有効です。
   This guarantee is valid only in Japan.
6. 本書は再発行致しません。紛失しないよう大切に保管してください。

メモ

* この保証書は、本書に明示した期間・条件のもとにおいて無料修理をお約束するものです。したがって、この保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありませんので、保証期間経過後の修理などについてご不明な場合には、本製品の取扱店、または弊社サービス部門へお問い合わせください。

* 保証期間経過後の修理、補修用性能部品の保有期間については、11ページ記載の「アフターサービスについて」をお読みください。

FOSTEX

保　証　書

このたびフォステクス製品をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。厳格な検査を経てお手元にお届けしておりますが、お客様の正常な使用状態で故障が発生した場合には、保証書記載内容により無償で修理いたします。
本書をご提示の上、取扱販売店または当社営業窓口へ修理をご依頼ください。

保　証　期　間　1　年	
機　種　名 および 型　番	Model **UR-2**
機　　番	

	ご住所	〒 ☎
	ご氏名	
お買い上げ日		平成　年　月　日
販売店	店名 住所 電話	☎　社印

フォステクス　カンパニー
〒196-0021　東京都昭島市武蔵野3-2-35
☎ 042-545-6111（代）

・ご販売店様へのお願い　必ず太枠内の所定事項を記入捺印の上、お客様にお渡しください。
・お客様へのお願い　保証期間内に無料修理を受ける場合、太枠内の記載がないときには、「領収書」または「納品書」などといっしょに本書を提出してください。

FOSTEX フォステクス　カンパニー
国内営業グループ
〠 196-0021　東京都昭島市武蔵野 3-2-35　☎ 042-546-6355　FAX. 042-546-6067
ホームページ http://www.fostex.jp

© PRINTED IN JAPAN AUG 2008 8289 648 000 FX
(480800)